圣剑传说/恐龙危机3/FF水晶编年史等12款动作无敌公开!!

2003 3

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

总第104期
定价 8.4元

塞尔达传说漫谈

本期特别策划

历史的轨迹!! 满分系列完全解说!!



送VCD

电软收藏

宿命传说悲壮剧情
浪漫沙加全新系统
塞尔达传说秘典收藏
美国光环杀力四射
WE世界基础讲研
超级忍高手入门

三栖人

杀戮制造者
田岛昭宇

怒涛攻略

钟楼3
无尽沙加
黑暗编年史
英雄克罗诺亚·传说的星之徽章
塞尔达传说·风之韵
洛克人EXE3
胜利十一人6最终版

年末大作完全爆破发表

新约·圣剑传说

生化危机4　洛克人EXE GC
世界传说·召唤者的血统
勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心
任天堂智力游戏合集　魔题2

最终幻想·水晶编年史

恐龙危机3　最终幻想X-2　第2次机器人大战α　银河战士 PRIME


PlayStation®2
真・女神転生III
NOCTURNE



电软六人手记

编辑手札

本期开始随刊附送全新光盘志《电击收藏》，加上《电软》原本的116面全彩以及定价不变，这次是真真正正的让利，让人心惊肉跳的同时，相信我们的行动不会就此止步，更多惊喜内容在等着你！

风林



■比较痛苦。宿命2距翻版一步之遥，强忍着不去碰ZELDA。生怕自己一玩上便停不了手，宿命2这20多个小时又白搭了……

■北京下雪了，除了带来更多麻烦外，实在没有心情去赏识窗外煞白的景色（窗子上都是蒸气）。有那么几天是比较冷，恐怕这也会是北京在整个暖冬寒气之最了吧？现在的冬天很少有冻耳朵的痛觉了，堆雪人和打雪仗也难见，冬天除了带给北京人交纳供暖费的机会外，恐怕已经失去了它原有的魅力。再过50年，北京人也就见不到雪渣了。

■幸亏日版机器可以搞定港版软件，风林的XBOX总算可以运行“合金2本质”与“分裂细胞”，这就是行货带来的好处之一吧！

天师

■早些时候天语和PENNY的GGB录像放出，虽然天语只是休闲PASS（很多观众不满意！），下载又比较麻烦(只面向宽带用户提供FTP)，但是——1、13式初入门者必有所悟。2、PENNY的9式的确专业。

对不起，我天语在这里想要表达的是，真·GGB魂·步行13式的影音，是毋须广大读者去下载的，下一期“电击收藏”会收录。

专业720×480，里地狱GREECE，史上最难。

呵呵，您别急先，瞧我天语的好了，他言免谈。



“电击收藏”之电软随刊免费附赠VCD，浓缩高难清版精华，高人可直接与我们联系提供影像。

比酷，电软说了算。谢谢大家！m（._.）m

天语手中的三张底牌：GGB、莎木、HALO，皆VR虚拟现实。若论纯游戏，任氏最强。ZELDA可贵之处在于其无限的可能性——纯正ACT类型、画面细腻、谜题爆巧、手感爽快、情节搞笑。

今日（12.18）开打ZELDA，13式变LINK。

宇部

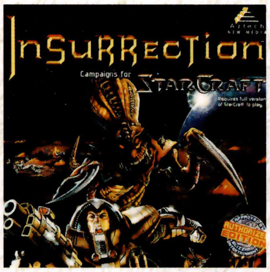


● 相信看到《塞尔达GC》实际画面的玩家，一定会被其崭新的图形处理技术所陶醉。消去了角色黑边的塞尔达在3D卡通实时渲染的作品中独树一帜，达到了前所未有的视觉效果。至于游戏内容方面，依然延续时之笛的主要系统，非常耐玩。

● 再说说我所关心的PS2作品：宇部感觉足球最终版的各方面进化都很成功，尤其新加入的喜欢比赛后的队员评分系统最让我喜欢。至于另一款期盼了多年的钟楼新作，宇部用一句流传到日本的成语来形容它与该系列的对比——云泥の差。

PERFECT

■ 传世经典WE6最终版发售后立即在编辑部引起新一轮的对战高潮。本人放弃英格兰改用巴西，罗尼的突破过人非常犀利，晃门将也很顺手。估计这款游戏至少能让球迷疯狂半年。



■ 平均半个月一次致命失误的后防线，终于让世界上唯一一支球衣上没有赞助广告的超级球队巴塞罗那跌入了西甲排名的下半区。

■ 北京迎来了今年冬天的第一场雪，终于有点圣诞的气氛了。

■ 对星际依旧痴迷，但是水平很低。

■ 电软已经逐渐适应了半月刊的节奏，并开始着手策划一些新刊物。除了这期附赠的新刊《电击收藏》，近期还会有更大的惊喜带给读者！

星尘大海



■ 年末各个究极大作依次攻略中，忙而快乐着。

■ 《塞尔达·风之韵律》接近爆机，不忍走出塞尔达的世界，但无奈攻略是要完成的。

■ 年末大阴谋——将要出台，编辑部的各位同事们热血奋战中。

■ 已经试玩了KOF2002，双手不由自主颤抖，为了成为究极高手决定以后每周末去机厅耗一天。

■ 好久没有见到读者在KOF上的研究稿了，莫非国内没人玩该系列了？呼吁国内的KOF高打站起来说话。

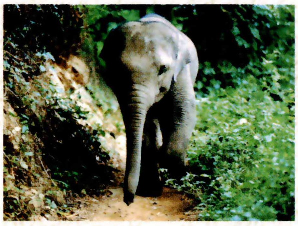
MASCAR

★ WE6最终版比想象的还要强，MASTER LEAGUE目前MASCAR正在全力攻略中，CHALLENGE模式也是玩的不亦乐乎。

★ 圣诞节和元旦马上就要来临了，每年一到这个时候，MASCAR就不知道该干啥好了，也只有到了年底，才真正知道自己最害怕的是什么。

★ 一年三度的书市成了本人“淘金”的节日，以15元低价购入正版《西线无战事》和《桂和大桥》这两部经典影片的DVD，算是不小的收获吧。

★ 新的一年即将来到，某些长期困扰MASCAR的问题也该有结果了，对此MASCAR只有耐心等待。



↑很久没有像这样自在地散步了



封面：无尽沙加

GAME INDEX

PS2

第2次机器人大战α……14
魔颤2……16
无尽沙加……24、44
最终幻想X-2……28
胜利十一人6最终版……36
黑暗编年史……38、49
钟楼3……52
龙之骑士……108
玩具兵·史上最小作战……109
信长之野望 苍天录……109
GLADIUS……110
网球精英……110
真三国无双3……110
三国志战记2……111

XBOX

恐龙危机3……10
HALO2……109
SUDEKI……111
CAPCOM VS SNK 2 EO……111

GC

最终幻想 水晶编年史……29
银河战士 PRIME……20
任天堂智力游戏合集……30
洛克人EXE GC……31
生化危机4……31
塞尔达传说 风之韵……76
分裂细胞……108

GBA

新约 圣剑传说……12
世界传说 召唤者的血统……18
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心……22
英雄克罗诺亚 传说的星之徽章……72
洛克人EXE 3……80

DC

格斗之王2001……108

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
编辑部电话： (010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话： (010) 64472177
广告部电话： (010) 64472180
广告制作： (010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 CONTENTS

VOL.104 2003/3

爆浆发表

恐龙危机3……10
新约 圣剑传说……12
第二次机器人大战α……14
最终幻想 水晶编年史……29



彻底攻略

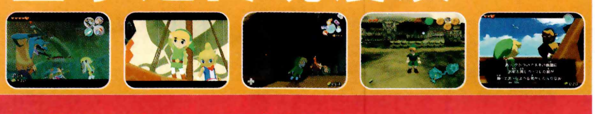
无尽沙加 SQUARE年底最强力作 一期完美攻略……44
黑暗编年史 继续使命 精彩旅程完结篇……49
钟楼3 CAPCOM年末PS2最强恐怖游戏攻略……52
英雄克罗诺亚 传说的星之徽章 完全攻略……72
塞尔达传说 风之韵 满分游戏最强攻略……76
洛克人EXE 3 GBA洛克人霸气攻略……80

无双报道

世界传说 召唤者的血统……18
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心……22
银河战士 PRIME……20
魔颤2……22
无尽沙加……24
最终幻想X-2……28
任天堂智力游戏合集……30
洛克人EXE GC……31
生化危机4……31

特别策划

历史的轨迹——
塞尔达传说漫谈……40



三栖人

杀戮制造者 田岛昭宇……94

游戏研究所

胜利十一人6最终版……36
黑暗编年史……38

科普园地

科普之声……70
用GBA学英语……71

格斗天书

合金弹头4……66
你只要体验一次……68

其它栏目

编辑手札……2
目录……3
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……8
编辑点评……32
闯关族的家……56
大墙画廊……61
秘技天地……86
漫画欣赏：三国无双……98
GAMEBAR……100
新作发售情况表……104
东游记……105
龙哥热线……106
游戏新作情报……108

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

本期新闻眼统计时间

12月16日～12月30日

卷首特评 SCOOP!!

对新主机的大胆预测，微软、索尼、任天堂孰优孰劣

生活在新旧交替的年代!!

其实微软真的很不给人面子。

事情的起因是这样的：昨晚趁着夜班的时候以公谋私，忙到晚上十一点多、差不多把手头这篇东西整了个八九不离十的时候，眼前的机器忽然毫无理由地重启了。

这本来并非什么大事，想想反正MS的Word有自动存盘功能，重启最多也就是浪费几分钟时间而已。可是却没想到这次突发事件之后，居然无论如何也没法再打开先前已经完成的那个文件了！重重叠叠的乱码之中，除了一个标题反复执拗地出现着以外，再也找不到一点先前码出来方块字的痕迹，几个小时的心血，就这样莫名其妙地全部消失。

我相信这是绝大多数电脑码字员已面对了无数次的精彩镜头，而听众们的反映也一定是同样的：有什么办法？这就是微软！

是的，这就是微软。你可以抱怨，可以不满，可以咒骂它、874它到死，可你根本就已经离不开它了。因为它的实用，它的方便，它的垄断，足以让你完全容忍所遇到的任何问题与麻烦-甚至，你还会向他人为这些麻烦和问题做辩解。

MS的东西当然不是一开始就达到这种境界的。微软在操作系统竞争中获胜是Win3.2之后的Windows95，而统一浏览器江山的则是IE4.0。大门同志的第一代产品常常是笨拙无用的代名词，但它却擅长通过各种方式吸收对手的长处与优点使自己飞速发展。所以当看到诸如XBOX这类产品问世的时候，所有熟悉比尔个人奋斗英雄事迹的人都非常清楚：它是为了XBOX4或者5能够一统江山的垫脚石。

因此大浦博久在黯然告别东京之前、于成人娱乐杂志上发出的那半遮半掩的暧昧告白，对于大家来说其实只不过是意料之中的一个蹩脚暗示而已：别看我人走了，XBOX2是一定会要杀回来的。

XBOX2当然是要回来的，不过比尔根本也没指望这台后继主机给自己定下江山乾坤。按照以往的经验来看，微软的计划是早就应该已经做到了魔盒以后的4代5代：什么时候该花多少钱、什么时候该买下谁谁、什么时候市场占有率该达到几几几，这一本帐都在大门同志的怀里揣着呢。收购交易，一次不行两次，两次不行三次，三次不行再来无数次；市场份额，定价不行降价，降价不行打包，打包不行再来免费送。在这个物欲的世界里，没有人真会和钱过不去；在美金面前，就算是宫本茂也未必没有可商量的余地。所以世界首富现在需要操心的问题并不是“能否”；而是“何时”。而微软最擅长打的就是持久战，眼前的一点得失成败，比尔根本就不会放在眼睛里。

雄厚的经济基础、出奇的冷静和耐心，再加上比对手高出那么一点点的聪明和才智，造就出微软这个最可怕的业界巨鳄。它一方面依靠自己的实力，使产品如慢性毒药一般让用户从陌生到熟悉、从熟悉到上手、从上手到无法摆脱，另一方面则如附骨之蛆一般牢牢咬住对手不放，直至把对方消化殆尽。很少有人能在这种纠缠之下顺利逃脱的-至少目前鲜有成功的案例。

图片新闻 FF12发布？



↑图为史克威尔在日本最新游戏杂志上刊登的募集开发人员的广告插画。插画中间的广告语是“FF12的创造。”根据互联网的消息，在结束FFTA的制作后，松野泰己已经转入了FF12的策划工作，目前游戏的故事大纲已经基本确定。而上面这张插画已经为我们展示出了新一代FF的世界观设定。



XBOX后续主机的成功几乎已是可以预见的。水滴石穿，微软的韧性和财力让人对此无法怀疑。

而索尼的行事风格与微软软磨硬缠恰好是完全相反：PS的成功几乎是一夜之间，而PS2的胜利则基本上是一盹之后。索尼最擅长的是造梦，然后鼓动消费者为了实现这玫瑰般的梦想而把大笔的金子都交给自己。

SCEI推广游戏产品的手法充满了这个时尚时代的快餐痕迹。新Model、新类型、新附件、新CG……总之，索尼已把它们变成了流行的代名词。当你醒悟过来的时候，你已无法离开——如果非要尝试这么做，你必须准备好承受众人对落伍乡巴佬的鄙视目光。

这同样是在这个物欲世界里屡试不爽的妙招。不要试图在索尼时尚的海洋中纵横驰骋，它会以你无法抵挡的速度创造出一个接一个的巨浪，在不到一秒钟的时间里把你抓紧然后吞噬。

索尼的列车是永远也追不上的，但它绚丽的外表却永远能吸引无数的拥趸紧紧相随。

后续主机对于这样的企业简直如同家常便饭一样的普通。一定的，这台主机必然还会刻上“流行”这个深深的烙印。PS3在2005年到来的时候，性能可以不是最强，但它一定是最酷、最绝、最时尚的东西，它一定会成为这个世界最流行的单词之——被绝大多数人挂在嘴边——而且很可能，其中至少有2/3的人根本就不明白它到底是什么意思，但他们一定不会承认。

因为那样实在是没面子透了。

看索尼这样的快刀来斩微软这堆乱麻是一件很过瘾的事，就好像几千年前那些看热闹的打心眼里希望看到那个楚国人自相矛盾究竟是怎么个结果，不过可以预料这个结局并不会在下一代主机的竞争中就显出结果，这是个耗费体力和精力的活儿，双方可能在最近的十年内都会颇有一拚。

比较遗憾的是任天堂几乎已没有多少出场的机会，至少在体积稍大些的家用主机后续产品竞争中，任天堂可能根本难有多少说话的实力。当然，这个老牌企业确实很赚钱，也仍有强力的拥趸和知名度，但当戏份都转移到微软和索尼这样超级明星身上去的时候，任天堂将要干什么、准备干什么已经勾不起观众多少兴趣。对他来说，游戏仍然还是游戏，但对超级明星来说，游戏已成为具有其他意味的别的东西。

任天堂的感冒或许能使业界打颤，但微软或索尼的喷嚏却能让地球发抖。当2005年新旧主机交替来临的时候，任天堂将很难再有发言的权力，或许，NGC真的将是它最后一代的电视游戏主机。

（文/特约撰稿人 王骏生）

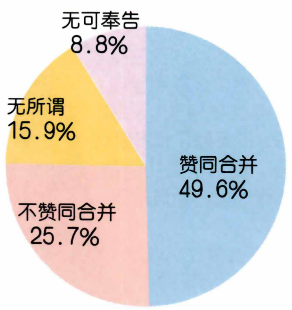
《周刊FAMI通》公布市场调查内幕 半数的卖店和玩家对S·E合并表示欢迎

SCOOP

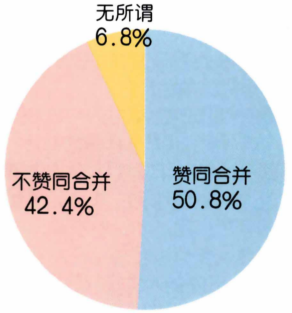
本刊日本专讯 最近，日本游戏周刊《FAMI通》就史克威尔与艾尼克斯的合并对150家日本小卖店和800名玩家进行了问卷调查。

从下面的结果可以看出，大约有半数的被调查者都对这次合并持积极态度，他们普遍认为“FF+DQ一定会创造世界上最出色的游戏”。反之，不赞同合并的卖店占25%，他们的理由是“带有垄断性的厂商就此诞生，这会给今后的业界带来沉重的压力”；而不赞同合并的玩家也高达40%，理由主要集中在“合并后会丧失各自的风格”和“突如其来的合并令人感到不安”这两方面。

150家小卖店的意见



800名玩家的意见



任天堂发布新作吊人胃口 《PIKMIN 2》等游戏正式发表

SOFTWARE

本刊日本专讯 在年末出尽风头的任天堂，在12月24日又公布了大量计划在明年发售的日版游戏。其中即有先前已经发表过的《FF水晶编年史》、《瓦里奥GC》等游戏，也有《PIKMIN 2》、《马里奥高尔夫GC》等首次发表的作品。详细情况请参见下表。



↑马里奥三个字意味着热销。

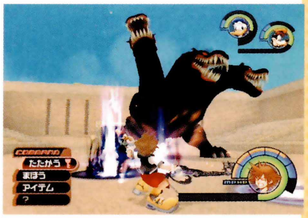
游戏名称	机种	发售日	价格
任天堂智力游戏合集	GC	2003年2月7日	5800日元
银河战士Prime	GC	2003年2月28日	6800日元
GIFTPIA	GC	2003年4月	未定
F-ZERO GC(暂定名)	GC	2003年5月	未定
最终幻想 水晶编年史	GC	2003年春	未定
瓦里奥世界 GC(暂定名)	GC	2003年夏	未定
Kirby's Air-raid(暂定名)	GC	2003年夏	未定
马里奥高尔夫 GC(暂定名)	GC	2003年夏	未定
马里奥网球 GC(暂定名)	GC	明年冬季	未定
1080° GC(暂定名)	GC	明年冬季	未定
星战火狐(暂定名)	GC	未定	未定
马里奥赛车GC(暂定名)	GC	未定	未定
PIKMIN 2(暂定名)	GC	未定	未定
动物之森2(暂定名)	GC	未定	未定
银河战士融合	GBA	2003年2月14日	4800日元
塞尔达传说GBA	GBA	2003年3月	未定
GameBoyGallery 4(暂定名)	GBA	未定	未定
GameBoyMusic(暂定名)	GBA	未定	未定
LUNA BLAZE(暂定名)	GBA	未定	未定
马里奥高尔夫GBA(暂定名)	GBA	未定	未定
马里奥网球GBA(暂定名)	GBA	未定	未定

※上述表格中的部分游戏已在美国和欧洲发售。

迪斯尼形象与FF角色的完美结合 《王国之心》在北美销量突破百万

SOFTWARE

本刊综合消息 曾被三上真司视为“非主流游戏”的《王国之心》已经在北美卖出了100万套，成为继FF系列后又一款在美国热销的史克威尔百万大作。



↑迪斯尼动画中的反面角色就是游戏中的BOSS。

《王国之心》由史克威尔和迪斯尼合作开发，其中集合了FF系列的人气角色和迪斯尼动画中脍炙人口的卡通形象，风格清新活泼，深受小玩家的喜爱。游戏于2002年3月率先在日本推出，同年的9月和11月在北美和欧洲地区发售。截止12月中旬，全球出货量已经达到300万套，是今年最畅销的RPG游戏。

GameStop商品推广部主管Doreen McKenzie日前在接受采访时称：“《王国之心》是这个假期里卖得最好的PS2游戏软件之一，游戏忠实原作，对玩家们而言它是近乎完美的圣诞礼物。”

目前，迪斯尼正在对制作电影版《王国之心》的计划进行评估，而增加了更多BOSS的《王国之心FINAL MIX》的发售当天销量为8万套。

GBA一骑绝尘，锋芒压倒索尼PS2 北美任天堂硬件占有率位列第一

SCOOP

本刊日本专讯 北美权威市场调查机构NPD日前公布了11月份美国游戏市场的销售情况。



由于11月份已经进入了年末的销售高峰，PS2、GC和XB在美国的硬件销量都有不同程度的提高。除了PS2继续高奏凯歌以外，在银河战士等大作的带动下，任天堂GAMECUBE的销量已经逐渐追平了与世嘉大作捆绑发售的XBOX，月销量达到15万台。而GC同门师弟GBA更是显露出了前所未有的巨大魅力，在11月里一共卖出了130万台，与索尼的PS2并驾齐驱。

由于GBA的疯狂销售，任天堂在硬件市场的总占有率达到了46%，排在第一位；其次是索尼的PS2，占有率为42%；微软魔盒以12%占有率排在第三位。

软件方面，任天堂同样全线飘红，软件总销量涨幅达150%（XBOX涨幅为97%，PS2涨幅为48%），其中GC和GBA版《银河战士》的表现最抢眼，分别排在销量榜的第二位和第十位。

NPD的调查数据主要来自沃尔玛、TOY R等几家大型连锁超市和玩具销售商，因此基本上代表了软硬件的实际销量。

中国玩家得到天使的眷顾 汉化软件将于近期不断涌现

SOFTWARE

本刊讯 由于PS2、GC、XBOX相继在我国的台湾和香港发售，汉化版软件也会在今后大量涌现，这对我国玩家而言无疑是个天大的福音。

目前索尼已经在推出了《ICO》、《两人的花火世界》、《真·三国无双2》、《GT赛车概念版》等十余款汉化版软件，而且还会在年底陆续发售《哈里·波特》、《荣誉勋章》和《指环王2》基本与日本同步的大作。另据外电消息，《宿命传说2》、《阿尔格斯的战士》的汉化版也计划在今年春季登场。作为日本人气极高的RPG游戏，《宿命传说2》的汉化版同样受到我国玩家的密切关注，有兴趣的玩家可以登陆http://tod2.sceh.com.tw了解游戏的具体情况。

另一方面，XBOX在发售汉化版《光环》后，微软也承诺继续在我国发售汉化软件。可见，当游戏主机之争在日本和欧美市场陷入胶着状态后，厂商已经将更多的目光转移到了中文游戏市场。

GAME SOFTWARE EXPRESS

TALKING

"接下来的三年将是ATLUS的第二个成长期"
ATLUS董事长兼社长岩田松雄专访摘要



↑岩田松雄，生于1958年，在大学毕业后曾进过日产汽车、日本可口可乐等公司，2000年6月进入ATLUS公司，在经历了董事兼社长室长、董事兼副社长的职位后，在2001年4月就任董事长兼社长的职务。

本刊日本专讯　最近，日本《电击王》杂志对ATLUS董事长岩田松雄进行了专访。身为ATLUS董事长兼社长的岩田先生就公司的状况进行了说明。在这个日本老牌游戏厂商相继陷入危机的变革时代里，让我们不由得对"真·女神转生"系列的创造者ATLUS格外关注。

记者■在2000年时，岩田先生作为下任社长候选者进入了ATLUS。在这样一家历史悠久的游戏公司进行改革并不是一件容易的事。

岩田■首先我就对公司过去的资产与财务进行了相当大胆地做了处理，当然也包括大幅度的人事更新。接着我就提出了"把今后三年时间作为ATLUS第二个成长期"的大胆策略。



↑女神RPG的地位在日本仅次于DQ和FF。

记者■岩田先生为什么会进入ATLUS呢？

岩田■之前我在日本可口可乐从事的调度罐子等原料的新事业，不过我很快对经营产生了兴趣，而且当时正好听到ATLUS在寻找继承人。在ATLUS对我游说了近半年之后，我决心进入ATLUS。

记者■对岩田先生而言游戏与网络的关系是什么？

岩田■我认为RPG将向网络游戏转化。比起按照事先准备好的剧本游戏，自由冒险会有更多的乐趣，而且网络中人与人交流的乐趣甚至可能超越游戏本身的魅力。不过想要让网络游戏在日本真正的火起来，还需要有一个过程。而且现在网络游戏的数量也严重不足。

记者■在今天的ATLUS里，制作人冈田耕始和创作监督金子一马两位意味着什么呢？

岩田■冈田与金子两人都是我们公司的无价之宝。可以替代我的人到处都是，但是却没有人能替代他们。公司会让他们把全部的精力都集中游戏开发和培养新人上。（注：冈田耕始是女神系列的总监制，金子一马负责该系列的角色设定。）

记者■由岩田先生所倡导的ATLUS的第二个成长期究竟是怎样的概念呢？

岩田■我计划每年发售15～20款游戏。其中当然要包含一款"真·女神"级别的作品。不过鉴于海外市场的需要，我们也想着手开发一些针对一般玩家的ACT游戏，因为"真·女神"可能并不容易被欧美玩家接受。虽然目前海外市场只占ATLUS总销售额的两成不到，但是我们计划通过三年时间的努力能让海外市场的销售额占到至公司总营业额的40%，所以我们预定走"真女神"、其他RPG和ACT这三条路线。这个成果要显现出来或许要等到1～2年之后，而且除了开发游戏之外，包括贩卖和销售等工作也会不断进行改革。"



综上所述，大家可以看到传统日本软件商对于欧美市场的重视程度，由于日本游戏市场已经饱和，如何在欧美创出品牌已经迫在眉睫。

NETWORK

历时半年突破20万会员
网络FF11达到损益平衡点

本刊日本专讯　史克威尔在12月25日宣布，曾受到质疑的网络游戏FF11的注册会员人数已经突破20万，终于达到了损益平衡点，这标志着今后的FF11将为史克威尔带来收益。



↑FF11是一款颇具争议的游戏。

FF11是史克威尔开发的第一款网络游戏，于2002年5月16日率先在PS2上推出，发售之初登陆会员仅有2万人，9月中旬的时候会员人数增加到12万人。同年11月7日PC版发售后，注册会员激增至18万人，已经临近损益平衡点。

另外与之相对应的消息是，截止12月25日PS2专用硬盘的实际销量也达到了19万枚。这一数字为今后PS2网络游戏的普及奠定了基础。

HARDWARE

一张光盘可以存储300部电影
松下宣布研制超大容量储存媒体

本刊日本专讯　日本松下电器在今天正式宣布，他们计划从2003年开始研制一种不可思议的超大容量的储存媒体。这个项目耗资约20～30亿日元，将与理光、先锋、三菱化学、大阪大学、九州大学等多家企业以及学术单位展开合作，预计2010年实现量产。

这种超大容量光盘的设计储存量为1.5TB（1TB等于1024 GB，1.5TB换算为1536 GB），但是规格仍然采用目前最常见的12公分盘片。也就是说，虽然这种海量光盘与现行DVD盘大小一样，但容量却是现在DVD的300倍，大约可以储存300部片长两小时的电影。根据相关技术人员透露的情报，实现这种海量存储，依靠的是类似D9 DVD所使用的多层透光技术，新型光盘每一面的储存层约有10层以上，结合聚焦性能更精确的驱动器，创造出前所未有的超大容量的光存储介质。

随着记录密度的提高，更高清晰的图像和更高质量的音效将成为可能，同时也将给游戏业带来翻天覆地的变化。

★被机战FANS奉若神明的《第2次超级机器人大战α》将于2003年3月27日登陆PS2，售价7800日元。

★CAPCOM日前透露，GC版《生化危机0》的全球出货量已达90万套，其中日本约40万套，美国约50万套。但是根据第三方发布的统计数据，《生化0》目前的实际销量仅有60万套。

★现今销量最大的动作游戏《三国无双》的第三代作品已经决定于2002年3月27登陆PS2，售价6800日元。

★有未经证实的消息称，著名制作人小岛秀夫准备在GC上推出《合金装备》的复刻版，虽然该消息还没得到KONAMI的官方证实，但国外GAF认为其可信性很高。

★SCE宣布《妖精战士·精灵的黄昏》将于2003年3月20日登陆PS2，普通版价格5800日元，精装特典价格8800日元。

★Infinite Ventures最近宣布，他们将开发一部交互式的DVD恐怖电影《Dracula Unleashed》。该片可以通过DVD机的遥控器进行操作，从而达到人机互动的娱乐目的。

★SCE在今天表示，日美两地PS2网络套件的总出货量已经达到60万套，其中日本地区在2002年5月推出后出货约20万套；北美地区在8月下旬推出后出货约40万套。

★CAPCOM最新发表的5款GC独占软件之一《P.N.03》已经决定在今年3月27日发售，价格6800日元。

★来自互联网的消息称，曾开发《光明力量》系列的著名制作人高桥兄弟将在GC上推出《黄金太阳》的最新作。

★日本Dimagic公司最近推出了一款通过简化筐体实现模拟5.1ch音响效果的周边制品Personal Surround Station REO（简称REO），以及一个可以安装在PS2手柄上的REO专用小型扬声器PEANUTSREO(见下图)。这款音乐配件计划在12月19日发售。



任天堂锋芒毕露，索尼气定神闲，微软黯然出局……
2002年末日本各主机软件销量分析！

进入年末的销售旺季后，大作软件频繁出击，可是销售状况并不是都能令人满意，不过比较2002年夏季的销售高峰，年末的游戏市场显然更有活力也更具潜质。

由于销量惊人而被人们称为“怪物软件”的“口袋妖怪”继续不败神话，截止12月21日，“红蓝”两个版本的销量已经突破270万套，而且势头依然猛烈，估计一周后便能突破300万份。而GC“塞尔达传说”40万套的销量也算差强人意，只有“生化0”的成绩再次让人失望，以前在PS上动辄百万的风范已经难见。

与“口袋妖怪”的势如破竹相比,PS2上没有百万大作的局面多少显得有些尴尬。不过索尼在游戏数量上仍然占有压倒性优势，而且兼顾各个类型，销售情况也基本达到了预期。

微软方面，“铁甲飞龙ORTA”是事先呼声最高的游戏，可惜日本XBOX烂泥扶不上墙，首发销量只有区区2万套，竟然还不如PS2的“桃太郎电铁”。看来XBOX在日本已经很难有所作为。

（下方数据统计时间为:2002年11月8日～12月21日）

机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	销量(套)
GC	马里奥聚会4	任天堂	TAB	11月8日	6800日元	529,499
GBA	口袋妖怪红宝石	任天堂	RPG	11月21日	4800日元	1,391,612
GBA	口袋妖怪蓝宝石	任天堂	RPG	11月21日	4800日元	1,349,297
GC	生化危机0	CAPCOM	AVG	11月21日	7800日元	250,090
GBA	超级机器人大战OG	BANDAI	SLG	11月22日	5800日元	159,123
PS2	宿命传说2	NAMCO	RPG	11月28日	6800日元	736,129
PS2	拉切特与克拉克	SCE	ACT	12月3日	5800日元	215,231
PS2	桃太郎电铁11	HUDSON	TAB	12月5日	6800日元	176,826
PS2	忍	SEGA	ACT	12月5日	6800日元	168,406
GBA	洛克人EXE3	CAPCOM	A·RPG	12月6日	4800日元	212,475
PS2	侵食感染vol.3	BANDAI	RPG	12月12日	6800日元	112,559
PS2	胜利十一人6 FINAL版	KONAMI	SPG	12月12日	6800日元	344,291
PS2	钟楼3	CAPCOM	AVG	12月12日	6800日元	62,171
GC	塞尔达传说·风之韵	任天堂	A·RPG	12月13日	6800日元	396,932
PS2	无尽的沙加	SQUARE	RPG	12月19日	6800日元	196,471
XBOX	铁甲飞龙ORTA	SEGA	STG	12月19日	6800日元	20,238
PS2	合金装备2·本质	KONAMI	谍报ACT	12月19日	6800日元	59,600



↑微软MM为布林克斯的造势。



↑傍晚的卖店前依然人头攒动。



↑新林克是年末畅销软件之一。



↑抢购宿命2的火爆场面。

TALKING

CAPCOM副社长大岛平治接受日刊专访 澄清收购谣言并就公司未来发展进行发言

本刊日本专讯　12月20日，CAPCOM副社长大岛平治在接受日刊记者采访时，澄清了CAPCOM即将被任天堂收购的谣传，并就公司今后的经营路线进行了说明。从中我们不难看出，近来新作不断的CAPCOM，其日子过得并没有人们想象中的那么悠哉。

坚持自主路线！ 收购计划完全是不负责任的谣传

“根本没有与其他公司进行合并或是通力合作的想法，CAPCOM将继续奉行自主路线”，大岛平治同时强调指出，“现在许多媒体纷纷刊出任天堂收购我公司的报道，这让我们很头疼，我们并没有变成任天堂的收购对象，这是完全没有根据的事情”。

CAPCOM即将被任天堂收购的传闻，最初是在美国CBS的Internet News Market Watch以及日本的《株式市场报》报道的，当初媒体猜测的主要理由是：CAPCOM财务状况恶化，以及生化系列继续GC独占。

在本财年最终能否盈利 取决于《魔颤2》的销售情况

由于GC《生化危机0》的销售情况并没有多大起色，计划在1月发售PS2版《魔颤2》自然背负了公司更多的希望。大岛副社长表示：“对于公司而言，《魔颤2》是圣诞商战的关键。它决定着CAPCOM在本财年最终能否盈利，所以公司对这款游戏充满了期望。”大岛另外指出，《魔颤2》计划在日本国内发售60万套，美国发售70万套，欧洲（预定3月发售）发售36万套。

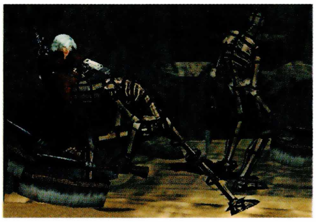
景品机需求量不断降低 公司正在考虑退出街机事业

大岛副社长对于业绩持续恶化的街机市场也发表自己的看法，他坦言：“公司高层确实考虑过是否应该退出街机市场，以集中精力应对家用游戏市场”。

CAPCOM销售的街机机体是以“获得奖品”为主的景品机(类似抓娃娃机)，但是景品机在市场上的需求量不断减少，前景非常严峻。CAPCOM街机部门在2001年财年共亏损了4亿5600万日元，2002年9月的中期又亏损了2亿6400万日元。有鉴于此，公司极有可能淡出街机市场或者缩减街机部门的规模，以达到强化家用机的业务的目的。



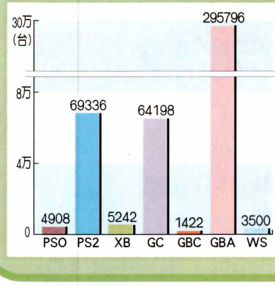
↑CAPCOM铁心要把生化给GC。



↑以酷和爽为卖点的魔颤2将在1月31号发售。

日本硬件双周销量统计

统计时间:2002.11.18—2002.12.1



在口袋妖怪的余威之下，GBA继续高奏凯歌，毫不费力的就把PS2踩在脚下，而GC销量也稳步提升，任天堂在年末的凌厉攻势确实让对手难以招架。XBOX的状况已经没有悬念，半个月1万台的销量对于日本微软已是天方夜谭。

注：以上统计数据来源于日本《周刊FAMI通》2002年12月20号和12月27号。

中国电玩榜

本期公告：

1.看看这两周来的软件销售榜大家是否觉得令人振奋呢？百万吨级的口袋妖风果然是横吹天下啊。看看下面一堆的几十万吨级大作，大家一定已经入手自己心仪的游戏了，在这里星尘祝大家元旦打机愉快，我们游戏人是永远幸福的人。

2 统计截止共收到有效选票921张。

2003年第3期（统计时间2002年12月16－31日）

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：—

计票：341

2 最终幻想10

上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票：305

3 最终幻想8

上期 3

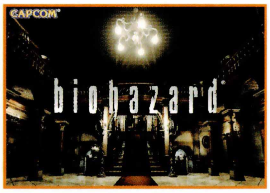


机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票：282

4 生化危机

上期 4



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：—

计票：259

5 合金装备・索利德2

上期 6



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：—

计票：162

6	莎木2	机种:DC	类型:FREE	厂商:SEGA	其他:—	145
7	超级机器人大战R	机种:GBA	类型:SLG	厂商:BANPRESTO	其他:—	119
8	火炎纹章・封印之剑	机种:GBA	类型:SRPG	厂商:NINTENDO	其他:—	118
9	实况世界足球・胜利十一人6	机种:PS2	类型:SPG	厂商:KONAMI	其他:—	107
10	恶魔城・月之轮回	机种:GBA	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	103
11	真三国无双	机种:PS2	类型:ACT	厂商:KOEI	其他:—	90
12	口袋妖怪・蓝宝石	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	89
13	恶魔城・月下夜想曲	机种:PS	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	88
14	口袋妖怪・红宝石	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	87
15	实况世界足球・胜利十一人2002	机种:PS	类型:SPG	厂商:KONAMI	其他:—	85
16	王国之心	机种:PS2	类型:ARPG	厂商:SQUARE	其他:—	84
17	恶魔城・白夜的协奏曲	机种:GBA	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	83
18	生化危机3・最终逃脱	机种:PS	类型:AVG	厂商:CAPCOM	其他:—	82
19	樱大战4・恋爱吧！少女们	机种:DC	类型:SLG	厂商:SEGA	其他:—	80
20	鬼武者2	机种:PS2	类型:AVG	厂商:CAPCOM	其他:—	76

11月18日～11月24日

各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	2.0%
PLAYSTATION2	8.0%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	75.3%
GAMECUBE	14.7%

11月25日～12月1日

各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	3.6%
PLAYSTATION2	63.1%
XBOX	0.6%
GAMEBOYADVANCE	27.7%
GAMECUBE	5.0%

★在11.18到11.24这个时间段里PS2上的游戏销量确实缺少大作刺激，恰巧在此关键时刻小GBA上的超杀级巨作口袋妖怪登场，看来PS2游戏上勇八不出是没有可以和小妖怪们竞争的对手了。

★由11.25到12.1的游戏销售结果可以看出随着《宿命传说2》等重头大作的发售，PS2游戏的销售份额有了相当大的提升，看看游戏销售榜就一目了然了。

日本家用新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	票数
1	最终幻想X-2	PS2	RPG	SQUARE	2003年3月	4192
2	生化危机4	GC	AVG	CAPCOM	未定	2238
3	魔颤 2	PS2	AVG	CAPCOM	1月30日	2025
4	星海传说3·时光尽头	PS2	RPG	ENIX	2003年2月	1779
5	无尽沙加	PS2	RPG	SQUARE	12月19日	1357
6	樱大战5	PS2	SLG	SEGA	未定	709
7	最终幻想战略版A	GBA	SRPG	SQUARE	2003年2月	684
8	合金装备索利德2·本质	PS2	ACT	KONAMI	12月19日	613
9	DOAX沙滩排球	XBOX	SPG	TECMO	1月23日	594
10	最终幻想·水晶编年史	GC	RPG	SQUARE	2003年3月	465

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	两周销量	总计
1	口袋妖怪·红宝石蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	11月21日	1716541	总:1716541
2	宿命传说2	PS2	RPG	NAMCO	11月28日	498142	总:498142
3	SD高达G世纪NEO	PS2	SLG	BANDAI	11月28日	345144	总:345144
4	生化危机0	GC	AVG	CAPCOM	11月21日	231946	总:231946
5	超级机器人大战OG	GBA	SLG	BANPRESTO	11月22日	142160	总:142160
6	鲁邦三世·魔术王的遗产	PS2	ACT	BANDAI	11月28日	117337	总:117337
7	马里奥聚会4	GC	TAB	NINTENDO	11月8日	82683	总:331042
8	假面战士龙骑	PS2	FTG	BANDAI	11月28日	37264	总:37264
9	特鲁内克大冒险3·不可思议的迷宫	PS2	ARPG	ENIX	10月31日	35572	总:479646
10	火炎的气息V	PS2	RPG	CAPCOM	11月14日	34457	总:122564

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	225015
2	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	66440
3	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	58088
4	灵魂能力2	(system246、namco)	27734
5	头文字D	(naomi2、sega)	23301
6	太鼓的达人3	(不明、namco)	23035
7	VR射手3·VER.2002	(naomi2、sega)	22410
8	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	21193
9	格斗之王2002	(neogeo、playmore)	18881
10	火热棒球2002	(system246、namco)	14045

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	GTA·罪恶都市	ps2、rockstar、act
2	WWE SMACKDOWN!SHUT YOUR MOUTH	ps2、thq、spg
3	指环王·双塔	ps2、ea、act
4	FIFA2003	ps2、ea、spg
5	哈里波特·消失的密室	ps2、ea、avg
6	PRO EVOLUTION SOCCER 2	ps2、konami、spg
7	迈克雷拉力3	ps2、codemaster、rac
8	拉切特和布兰克	ps2、scee、act
9	哈里波特·消失的密室	ps、ea、avg
10	RED FACTION2	ps2、thq、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

湖北	孙自立	湖北	周恒天	湖南	黎昂	四川	王锐	江苏	徐宽
河南	王亚辉	北京	朱岩岩	上海	李後	内蒙古	李岩峰	上海	徐亮
北京	马吉	山东	祝宁	河南	吴万松	江苏	吕天	河南	吴峰
北京	李阳	江苏	靖宇飞翔	上海	陆悦铭	南京	庞颖浩	上海	强景炜
河北	张小俊	北京	候君然	湖北	黄超	北京	李继亮	北京	许琦
南京	陈世俊	北京	刘向东	陕西	金辉	北京	李舰	西安	曹松
河北	汪忠孝	上海	孙亭	石家庄	刘永乐	湖北	袁天亮	北京	丛毅
北京	芮宵琛	山东	王钰尧	江苏	沈天	河北	毕学良	上海	严凯
北京	孙爱强	北京	陶南	黑龙江	李强	河北	李子豪	广东	陈世宁
北京	王光辉	广西	刘伟宁	四川	阳开盛	河北	袁通	上海	胥胜友

无双报道

DINO CRISIS® 3

恐龙危机3

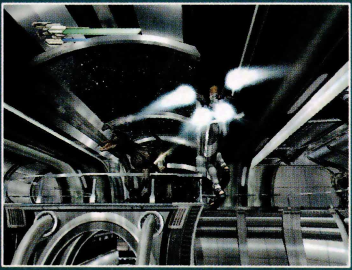
每次都令人陷入恐慌状态的《恐龙危机》系列，这次又将带给我们怎样的危机！？



XB	厂商：CAPCOM	发售日：2003春
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

这次的舞台是宇宙！和凶猛的恐龙(!?)作战

本作的鲜明特点是，以狂暴的恐龙为对手，在其利爪的攻击下求生。带给我们这种令人心跳的感觉的《恐龙危机》系列最新作终于在XBOX上登场了。以军事设施为舞台的《1》，以白垩纪世界为舞台的《2》，本作的舞台却是宇宙。除了与前作不同的世界观外，本作的场面更加宏大战斗更加激烈！当然登场的恐龙也将更加凶猛强悍。这是一场生死之战。从前作看，一度被认为是BIO进化形态的DINO，却“进化”成一款动作射击游戏，而从DINO3来看更是如此。



↑宇宙船内与恐龙狭路相逢！？惊险刺激的战斗正在等待着你！



←比起前两作来，本作的动作性更高。



DATA

姓名：帕特里克
年龄：25岁
性别：男性
身高：1米83
体重：72公斤

本作的主人公。为了亲手建造一个既没有犯罪也没有战争的和平世界而加入了特殊部队S.O.A.R.。有着可以轻易捕捉到高速移动物体的视力和反射神经。所使用的新型火箭推进装备是在“高速白兵战”中战功显赫的标志。

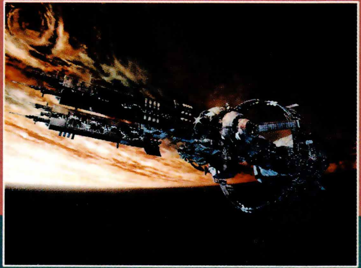
西元2548年——突然出现的异常事态

从300年前消息就从未断绝过的宇宙移民船欧兹玛泰亚斯突然失去踪影。于是政府派遣特殊部队S.O.A.R前往移民船进行调查并负责救援任务。当S.O.A.R探查艇终于发现失踪的飞船后，潜入调查的队员却在船内遇到了进化得更加凶猛的大批恐龙。面临这个突发的异常事态，S.O.A.R的队员们为了解开恐龙之谜在宇宙船内展开了调查……。托XBOX的福，大家从图片上就能看出游戏的精细度。

等待着你死斗结果是!?

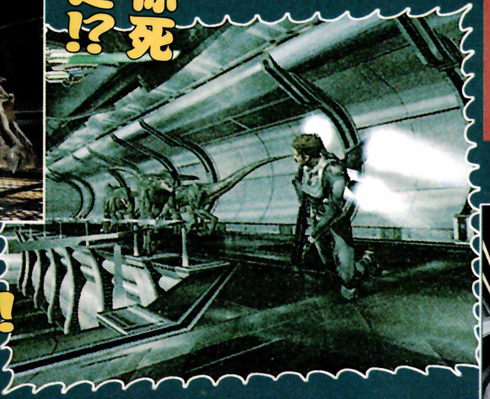


↑这是霸王龙！?只身向这种庞大而凶暴的家伙挑战……打倒它一定相当有成就感！

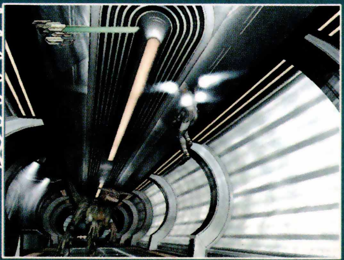


→这就是游戏的舞台宇宙船欧兹玛泰亚斯。内部构造如何！？

请你去和恐龙亲密接触!!



→突如其来的恐龙群！考虑到敌人的移动速度，只能站到对面把他们引诱到安全地区。这些家伙的弱点到底是什么！？



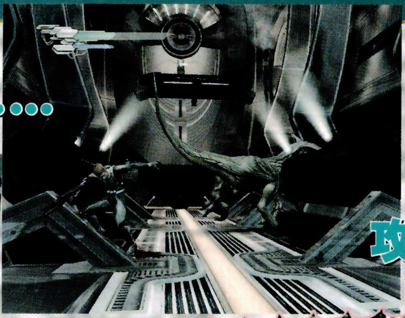
←这条通道的尽头等待着你的会是什么呢！？

恐龙……!? 刺激感

停止运动……

本作讲述了主人公帕特里克在庞大的飞船内遇到了凶猛的恐龙。当他正在调查船内人员的行踪时，恐龙突然出现，于是主人公就在船内围绕着这些恐龙的“美丽”面庞展开了迂回战……之后又为了解开谜题多次展开了壮绝的战斗。在本作登场的恐龙种类也将是多种多样的。掌握好它们不同的特性，勇敢战斗，解开真相吧！

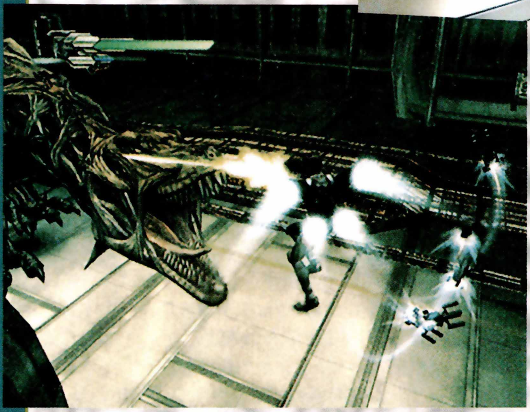




←判断和敌人的距离，边预测其行动边降落攻击！这是最基本的作战。

一口气攻击吧!!





↑面临大群迎面而来的恐龙！不要惊慌，将它们逐一打倒吧。

←利用恐龙的死角一口气将它打倒，注意要灵活移动！！



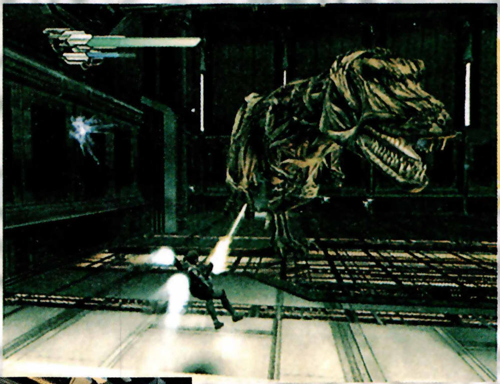
去吃？被吃!?



火箭推进器 速度感

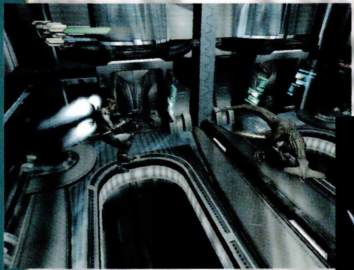
主人公的背上装备着火箭推进器。利用这个装备，可以漂浮在宇宙中并在船内进行高速移动。当然，在和恐龙作战的时候，这个火箭推进器也起了很大的作用。让你领略从未有过的速度感以及和恐龙战斗的刺激感！让我们利用非凡的速度将恐龙戏弄于股掌之间吧。看来，DINO迷一定是不能错过这款游戏了！

一边快速移动 一边狂野作战!!

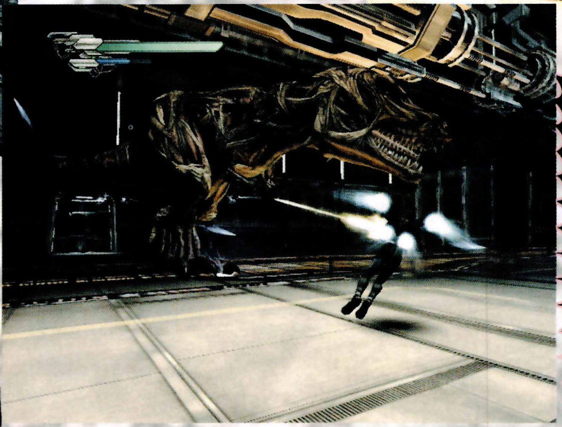


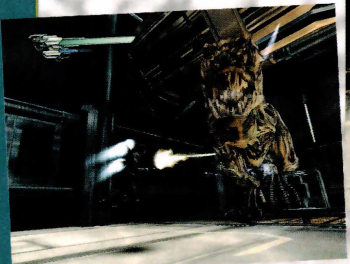
从侧面展开了攻击!!

←最大限度地利用火箭推进器，高速飞向肉食霸王龙。这种速度感无与伦比！



↑在庞大的宇宙船内，可以使用火箭推进器进行高速移动。





←↑巨大的恐龙步步逼近，反击吧！在这场激战中能够生存下来的究竟是人类还是恐龙呢……！？

高速运动令恐龙头昏眼花!!





新約 聖剣伝説

新约圣剑传说

被许多玩家誉为动作RPG杰作的《圣剑传说》最新篇终于公布！历经10年沧桑的GB名作将在GBA上脱胎换骨！

GBA			
厂商：SQUARE		发售日：2003年夏季	
类型：A · RPG	价格：未定		监制：石井浩一

沉睡于圣剑中的古老传说 将在今年夏天神秘苏醒!!

SQUARE人气RPG系列《圣剑传说》的最新作已经决定在GBA发售。本作以91年发售的GB版《最终幻想外传 · 圣剑传说》的剧情为基础重新制作，操作系统和故事情节都有相当大的变更，而且玩家也可以在游戏开始时选择主角的性别，与传统的复刻版相比，《新约 圣剑传说》倒更像一部励精图治的新游戏(目前游戏的开发完成度为40%)。好了，下面就让我们从不同视点出发，率先领略"新约"中传奇世界的魅力吧。



序言

玛娜——万物的生命之源，由沉眠于创造世界的玛娜女神幻化的树木而来。人们为了得到玛娜的强大力量，不断发起战争展开争斗，整个世界陷入了无止境的残酷争夺。就在这动荡的年代里，有两个从12岁起就被"恶梦"所追逐的年轻人，他们将背负各自的宿命，为拯救这个时代奉献自己的青春……



←叫住了奇怪人物的主角。这似乎是某个事件的开端……！

有两位主人公！可以选择性别哦！



→站在小木屋前的男主角。这里提到的"剑士"会是主人公的伙伴吗？



主人公 · 男(西洛)

充满正义感的17岁青年。身为古兰斯公国的剑斗士，为了消灭怪物而赌上了自己的生命。



主人公 · 女(希罗茵)

被邪教徒所迫害的玛娜族的少女。为了探索世界和玛娜的剑士一起踏上旅途。



←女主角同样年仅17岁，坚强的外表下藏匿着温柔善良的一面。



附送情报

仙人掌君也来啦！

在《圣剑传说 · 玛娜传奇》中备受好评的仙人掌君也将在GBA版中露面！但它出现的地方现在仍然是个谜。估计会在某个附加系统中找到它吧。

丰富多彩的奇幻旅途正在等待着主人公!

新游戏的画面将在这里不断曝光！曾经单调的黑白点阵画面已进化为清澈亮丽的彩色画面，而充满个性的角色设定更为游戏增添了几分瑰丽色彩。当然，某些可爱的怪物和巨大BOSS也依然健在，看到它们会让老玩家感慨万千！此外，战斗中出现的新武器也值得关注。



冒险

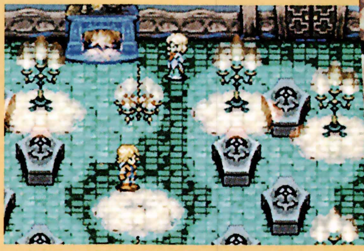
主人公的旅程上有许多谜题需要解开！这次不仅导入了昼夜概念，而且主人公的性别也可能改变某些特定事件的结果。游戏内容非常丰富。



←只有晚上才能进去的旅馆到底是怎样的场所呢？



←巧妙利用山岳等地形差对于战斗是十分重要的，在高处会占优势了。



↑放满了棺材的恐怖房间。看起来除了主角以外还有其他人，要提高警惕！



入口被堵住了!

战斗

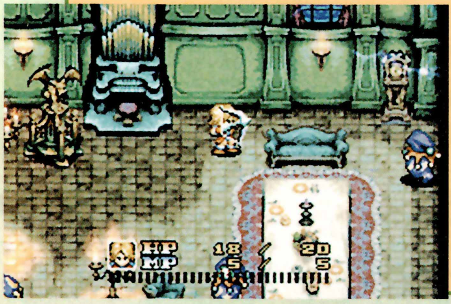
主人公使用剑等武器打倒每个场景的怪物。记得GB版中某些特定情况下可以使用必杀技，那么本作是否也继承了这个系统呢……？期待续报吧！

将怪兽一扫而光是我的职责!



↑如同黄色兔子般的怪物“拉比”，虽然样子长得可爱，但只要靠近它就会暴露出凶恶的真面目。要格外小心！





←主人公的武器很抢眼！角色弯弓射箭的画面仿佛回到了唯美的超任时代。

BOSS战

本作延续了《圣剑传说》系列一直出现的巨大怪物BOSS战的特点。由于充分发挥了GBA的机能，游戏描绘出的战斗场景更加有魄力。这次展示给大家的BOSS战就是主角在阴暗森林中与食人植物展开的殊死战斗。除了GB版原有的BOSS外，还会有新的敌人吗？在战斗中我们可以使用怎样的特殊攻击呢？我们期待着史克威尔在GBA上的新惊喜！

与巨大怪物的激烈搏杀 真为主人公捏一把汗啊



新参战

最后的胜利者是我!!
勇者王我王凯牙



我王凯牙

搭乘GGG的机动队长狮子王凯的机械人。可以与另外3台机械合体成为勇者王我王凯牙，其破坏力空前惊人！









超龙神

GGG开发出的第二勇者。消防车的冰龙与消防梯车的炎龙AI同步时可以合体成为超龙神。其同时可使用冰与火的攻击能力总是能够助我王凯牙一臂之力。

作品介绍 描述了被称为迷之机械生命体宗达和地球的守护者GGG之间的勇者之战。震撼你的灵魂，燃烧你的热血，严密详实SF考据设定后的魅力之作！

「α外传」发售后的第617天

打破长久沉默的『超级机器人』王道之路，『超级机械人大战α』系列的正统续篇终于登场了。这次我们将介绍参战动画和战斗机体，大家千万不要错过！！

第2次スーパーロボット大戦α

继「α」「α外传」之后的新情节

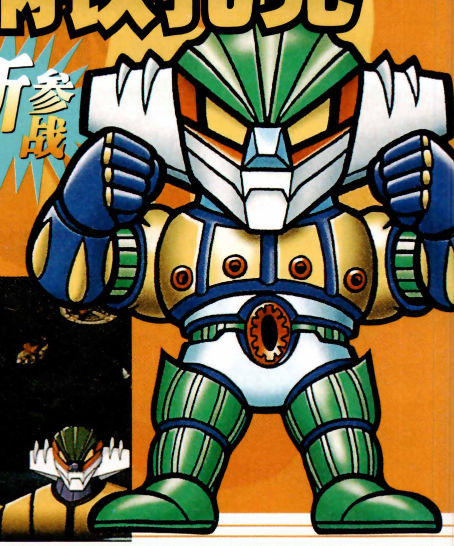


新旧动画作品中的热血机器人们冲杀于模拟战棋游戏系列《超级机器人大战》中。而且又以《超级机器人大战α》系列的情节和战斗动画等尤其受到广大玩家好评，在众多玩家的期待和热切要求下，继承《超级机器人大战α》之血的正统续篇终于发表了，各个新老机器人动画作品再次在PS2上登场，机战迷们的热血再次燃烧吧。



还有更多更多的新
钢铁扎克

新参战

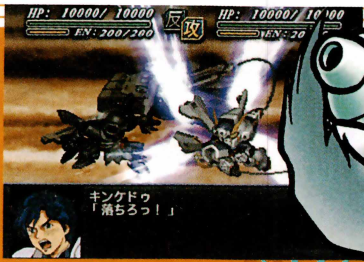




出击！作品一览表

战国魔神豪将军	无敌钢人泰坦 3	钢铁扎克
机动战士高达0083~STARDUST MEMORY~	勇者王我王凯牙	超电磁孔巴德拉V
机动战士Z高达	BRAIN POWERD	超电磁布鲁特斯V
机动战士高达ZZ	魔神 Z	斗将戴莫斯
机动战士高达 逆袭的夏亚	大魔神	太空魔龙盖亚王
机动战士高达F91	三一万能侠	BANPRESTO 原创机体
机动战士海盗高达	三一万能侠G	
新机动战记高达W Endless Walts	真三一万能侠(原作漫画版)	









海盗高达X1

由金克多驾驶的海盗高达是高性能MS。它是F91的后继机种，其正式编号是F97。在机动性和火力上都比F91有了较大的提升。

新参战

作品介绍 描述了F91时期的漫画版的高达。贝拉·罗纳率领着新生海盗军CROSSBONE，展开了反地球圈压迫政策的战斗。

海盗高达X2

海盗高达X2是参加了贝拉·罗纳属下海盗团的萨比尼·夏鲁搭乘机。与金克多驾驶的黑色高达是同型机。

战胜死亡寻求真实的指导者无处不在！机动战士海盗高达

钢铁的救世主再次降临

第二次超级机械人大战α

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003年春	
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

作品参战！再次参战的3部作品也不能放过!!



太空魔龙盖亚王

再参战







新参战

BRAIN POWERD



再参战

斗将戴莫斯





战国魔神豪将军

再参战

新登场恶魔的老巢
迪玛利岛的情报大公开！

之前我们一直以主人公的情况和华丽的动作场景为中心介绍，这次我们将给大家介绍舞台之一的迪玛利岛。接下来我们还将逐一为大家介绍与故事有着密切联系的人物。



地形复杂 危机四伏的迪玛利岛

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.1.30
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

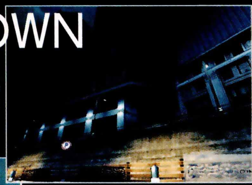
被称为“圣魔溶合之岛”的迪玛利岛上聚集了众多受到大规模一神教迫害的异端信徒，是个存在着独特宗教体系的不可思议的岛屿。



但丁的旅程就是从最南端开始的吗？

UPPER TOWN

近代的高楼大厦比比皆是。这也是阿里乌斯所开发的吗？





因为是近代的直线形建筑，所以要充分利用这点在墙壁上行走。



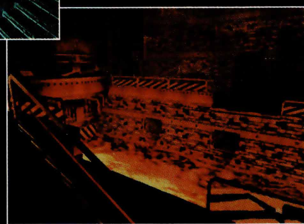
FACTORY

岛上有着诸如都市、遗迹、工厂、等各种各样的地方，本作舞台可谓多姿多彩。



熔炉之关

工厂内是地狱般的熔炉。玩家置身其中犹如火海，如果不慎从墙上掉下来的话……一命呜呼是肯定的。





RUIN

散布在迪玛利岛上的遗迹场景。与恶魔出现的原因有着紧密的关系，这里会遇到敌人强烈的攻击吗？场景的气氛十分诡异，地形的复杂使战斗更加激烈。



洞窟般的遗迹，四处都是倾斜的墙壁。地势陡峭险峻。





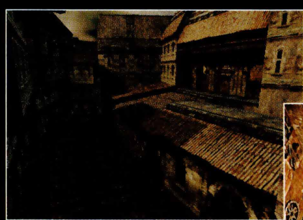
独特的宗教样式会根据场所发生变化，可见制作人想法的丰富。

LOWER TOWN

相当抢眼的住宅街，自古以来岛上众多居民的住所。拥有着悠久的历史，也许就是击溃恶魔的关键。在这里会遇到什么敌人呢？



在东京游戏展试玩台上玩过的场景。令人叫绝的舞台设计获得与会人士一致称赞。

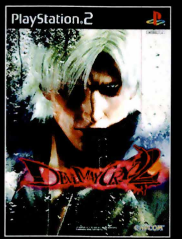


古式监牢般的石造建筑到处林立，有的地方已经开始腐朽了。



与迪玛利岛上的事件息息相关的众多角色介绍

受到大型一神教追杀的众多失去力量的小规模多神教的信徒们都聚集在迪玛利岛上。各种语言、文字、宗教在这里同时并存，也有信奉异教之神的独特宗教体系。在这神秘的迪玛利岛上有着挖掘各个宗教遗迹获得魔力的男人和与地狱的恶魔作交易守护着小岛的老人“守护者”以及人称恶魔猎人的众多人物，我们将从中为大家介绍2名人物，他们将在故事中起到关键作用吗？



←超酷的封面设计，主人公坦丁的形象一流，一身杀手气，是近两年原创游戏中最出色的设计。本次作品将会是双DVD登场，男女主角各占一张，作为动作游戏，其容量之大前所未见，在保持前作素质的基础上各方面要素大幅提升。随着发售日的临近，游戏的更多要素将会逐一公开，本刊会在第一时间报道最新情报。

ARIUS 迪玛利岛上霸主级国际企业的CEO

进行矿山开采和建设事业等各种工程的国际企业乌罗波罗斯公司的CEO。因为为了开展其事业经常把存有贵重遗迹的土地买下而受到媒体及学者的指责。该男子在宗教和古代魔术文化上拥有很深的造诣，是一个渴望着魔力拥有巨大野心的男人。看其穿着华丽，可见将在游戏中的戏份所占比例不小，会不会成为阻止坦丁行动的最大危胁呢？总之，一定会是个狠角色。







神秘人物
阿里乌斯的真正身份到底是！？



身穿和但丁相反的白色服装，右手持枪，嘴里叼着雪茄，一幅大佬模样，不过他的枪口为什么要朝向自己呢？

MATIER 经历了传说之战的神秘守护者



迪玛利岛风土人情所产生的独特宗教中有种被称作“守护者”的祭祀活动，通过继承异形之神的特殊能力保护小岛免于灾难。MATIER就是这样一位“守护者”，曾和但丁之父斯派得共同与强大无比的恶魔展开战斗。她身为新一代守护者露希亚的母亲，将一身绝学全部传授给了女儿。现在，由于她自己行动不便，所以由露希亚代替了她的位置。虽然面相看上去较为凶狠，但却是个心地善良的好太太。这样的角色设定在其它游戏中也是很少见的。

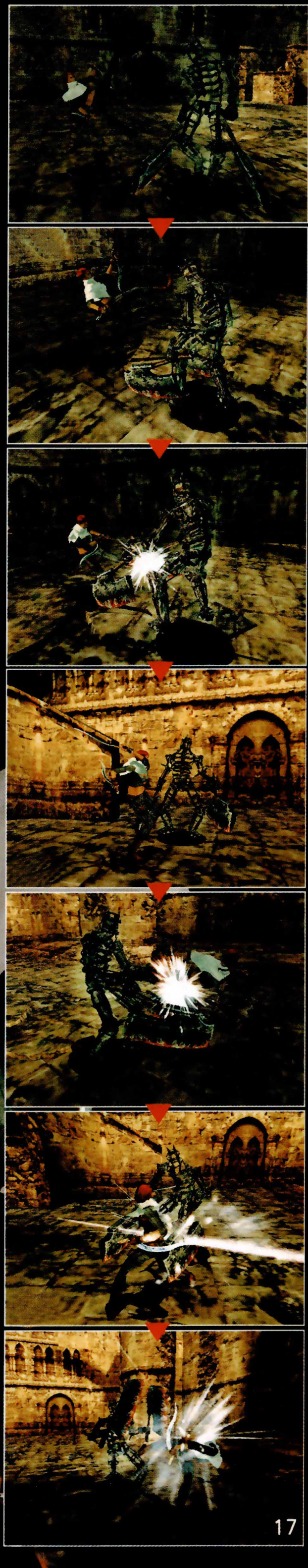


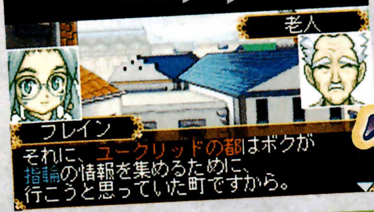
曾和魔界传说的魔剑士斯派得共同作战，实力强大。对岛上的秘密了解较多。



LUCIER'S COMBINATION 露希亚的新技法

继承了母亲MATIER，是个相当令人期待的守护者。这次我们要向大家介绍的技法是她的3段踢攻击。技巧性的招数相当引人注目。下面就展示了她丰富的招式动作。





テイルズオブザワールド ～サモナーズ・リネージ～

世界传说 召唤者的血统

引入《世界传说》系列世界观的第一款模拟RPG游戏终于决定发售了!!





GBA	厂商：NAMCO		发售日：预定2003年春
	类型：S・RPG	价格：未定	其他：记忆机能



『TALES OFF THE WORLD』中的新系列登场!

名为《召唤者的血统》的《TALES OF THE WORLD》的新系列在GBA上登场了！本作是《TALES OF》系列的第一款SRPG游戏。主人公弗莱因・雷斯塔是在《幻想传说》（以下简称《幻想》）中登场的库拉斯的子孙。他凭借契约之戒可以召唤出各种怪物并利用不同的组合将敌人打倒。GBA版的这部作品虽然在题目上不同于以往PS上的三大系列，但游戏的内在部分多少和其他作品有些关连，尤其是在画面表现上，人设和系统部分很可能是大家熟悉的。可以说GBA版是一个集大成的小品。

《幻想》中的众多角色也将登场!!



↑↓以《幻想》400年之后的世界为舞台。





↑在《TALES OF》系列中可以见到熟悉的面孔。

STORY

亚赛里亚历4765年。从《幻想》的世界（4304）开始算起已经过了400多年了……。活跃在《幻想》中的库拉斯.F.雷斯塔的子孙弗莱因.雷斯塔怀着对召唤术的热爱踏上了寻求召唤之戒的冒险之旅。弗莱因为了找到召唤之戒而进入了某处遗迹。矫捷地穿过机关后，终于到达了巨大的房间。当他接近房间中间一具棺材（其实是生命维持装置）状的机器时，整个房间突然灯火通明，所有的机器都再度运转，从棺材中飞出了一个身长双翼的妖精。这个貌似妖精的生物玛卡罗恩告别长眠的遗迹，还自作主张的决定要跟着弗莱因。除了召唤之戒以外对任何事物都兴趣缺乏的主人公虽然并不在意这个小小的奇妙生物，但最后还是决定让她与自己一起旅行。



←非常可爱的人设，符合GBA的风格。

本作的主人公和伙伴

弗莱因·雷斯塔

Fulein.Lester

年龄：15岁　性别：男
职业：召唤士

库拉斯家族的子孙。身为魔法学院的学生，为了完成毕业论文而选择研究自己祖先（库拉斯）研究过的召唤术。最后不知不觉爱上了召唤术，并在全世界展开了寻找召唤之戒的冒险。比起库拉斯的力量犹胜一筹，靠卖从遗迹中找到的召唤之戒以外的财宝为生。



玛卡罗恩

Macaron

年龄：？岁　性别：女
职业：超古代文明人造生命体

身高大约20公分左右，外形和人类相似的超古代文明遗产。背上生有美丽的双翼，可在空中飞行。能够听懂人类的语言，了解超古代文明。被弗莱因在古代遗迹中发现后，就开始和他一起旅行。



活跃在《幻想传说》中的人物

库拉斯·F·雷斯塔

作为召唤术士活跃在《幻想传说》中的魔法学者。在尤库利特开设了魔法研究所，边和年幼的女性助手（？）米拉路多一起生活一边独自进行研究。因其独特而帅气的外形而得到众多FANS的支持。相信以他的子孙为主人公的本作一样能够受到玩家的好评。右图即为藤岛康介在《幻想传说》中设定的人物。



召唤怪物作战的 SIMULATION RPG

“世界传说”是本作的大系列标题名，而“召唤者的血统”才是具体到这部作品的真名字。《召唤者的血统》是一款地图可以进行四个视角切换的模拟RPG。只要最后的结果符合胜利条件就可以顺利过关。本作的特色是可以召唤怪物并组成队伍，引导我方取得胜利。这里就按照战斗的顺序为大家作一介绍。

召唤特定怪物



→玛卡罗恩是一位值得信赖的同伴。



因为进行战斗必须要召唤怪物，所以主人公必须移动到魔法阵或者据点等地，当然，召唤时也必须有足够的玛那（玛那就是魔法值的意思）。



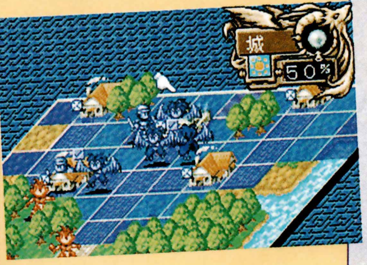
←↑当你每次招唤一只怪物时，就要消耗一点玛那。

组成队伍

召唤后的单一的怪物可以和其他怪物组成一队，而一队最多可以编入3只怪物。当然，因为敌人也可以组队，所以最好不要用一只怪物突击。队伍的移动力由你选择的队长决定。只有整体突进才能展开对自己有利的战局！因此大家一定要特别是熟悉系统，然后才能顺利作战！

可以设定队长！

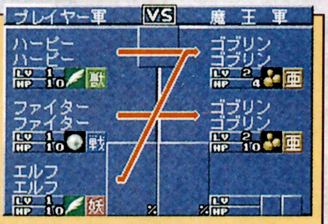




←↑如果队长的移动力高，可以一口气攻入敌方阵营！

3对3的战斗

两只怪物相邻时可以进行战斗。如果组成队伍的话就需要考虑敌人的状态，决定让哪只怪物出击了。当决定好攻击目标后就会切换为战斗场面。不摸清具体战斗细则就不能发挥最大效率。



↑因为每次最先出击的是队长，所以在组队的时候应该考虑这一点。

登场怪物丰富多彩



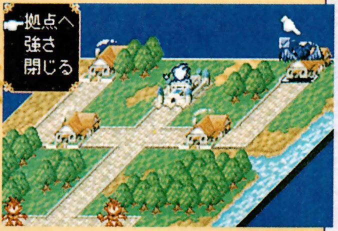


占领据点

地图上的据点只能被战士们中的人族个体所占领。因为占领据点后，玛那的点数可以得到补给，而且比以前还有所增加。所以无论如何一定要取得据点的控制权！而且调查你所占领后的据点，还要注意情报收集，可能还有新道具入手也说不定。



↑打败守卫据点的敌人！本轮的“占领”任务就结束了。



↑↓在对话中提到的“达欧斯”和“尤库利特之都”让人相当怀念。





←得到合成所必需的“遗物”！！



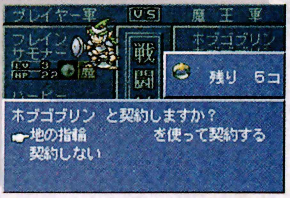
在据点收集情报

随着收集契约之戒怪物的能力也将增强！

当弗莱因打倒敌人后就签下了和特定的怪物的召唤契约。但是，还必须持有和怪物种族相应的召唤之戒才可以。签过一次契约之后，只要玛那足够不论多少只怪物都可以召唤！



←只要你打倒敌人之后，就能够得到契约之戒了。



←使用地之戒和霍布怪缔结契约，又增加了新的战斗力。

怪物育成系统

和其他的模拟RPG一样，你手中的战斗个体会随着战斗逐渐提升等级。将名为“遗物”的道具与怪物合成，这样一来也可以提高其能力值。如果它的成长到达一定的程度还可以改变其种类！



→将角与哈比怪合成，其最大HP得到提高！



←全力收集遗物，育成最强的怪物吧！

METROID PRIME

银河战士PRIME

GC		
厂商：NINTENDO		发售日：2003.2.28
类型：FPS	价格：6800日元	其他：对应GBA





任天堂的3D游戏《银河战士prime》终于要发售了。这次的游戏情节是从第一作和第二作之间开始的，故事围绕着萨姆斯而展开。而且在第二作中也没有出现过的人物说不定本作中也会出现。

萨姆斯·亚兰的战斗装备性能彻底大公开!!

以萨姆斯的主视点而展开游戏的《银河战士prime》，由于采用了第一视点，不仅增加了战斗的临场感，而且战斗可视范围也更加宽广。战斗中最重要的莫过于萨姆斯的战斗服装了，需要玩家在游戏中充分利用战斗服装的不同能力展开战斗并解开谜题。这次我们就此各种能力为大家做一个详细介绍!!

另外我们还会介绍这次最新作的几个重点情节，希望大家能够用得上!

METROID年代史

1986年发售的系列第一弹，描述了一群为了自己罪恶目的的宇宙海盗要抢走未知生命体——metroid。而在宇宙海盗的基地赛贝斯上，萨姆斯与其展开了殊死战斗。接着1991年该系列的第二部作品登场了。在这款游戏中围绕着与SR388星球内部的银河女王之间的战斗而展开。这次的《银河战士 prime》就是在这两部作品之间所发生的故事，玩过前两作的玩家势必感动。

- **METROID** 86年8月6日发售 | FAMICOM
- **METROID prime** 2003年2月发售预定 | GAME CUBE
- **METROID II 萨姆斯归来** 92年1月21日发售 | GAME BOY
- **SUPER METROID** 94年3月19日发售 | SUPER FAMICOM
- **METROID fusion** 2003年2月发售预定 | GAME BOY ADVANCE

银河战士PRIME STORY

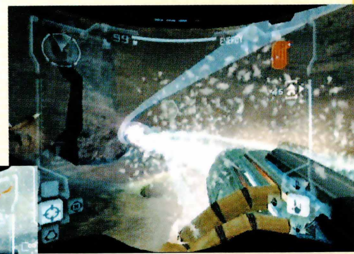
被帕乌提·亨特和萨姆斯·亚兰消灭的宇宙海盗中有一伙人侥幸逃生，他们组成2支部队，一方面回到赛贝斯重建基地，另一方面则以开发新行星为目标，在感应到了强大能量后降落到塔罗恩Ⅳ上。在那里，他们发现了数处鸟人族文明的遗迹，并在神殿的地下找到被封印的泄漏出强大能量的神秘陨石。之后，在发现这种被命名为“fazon”的能源体能够使生物产生变异的特性后，他们就以这个星球的生物为实验体开始了对“fazon”的研究。接下来又在地下找到了“fazon之核”，但由于神殿为保护“fazon之核”所设的封印无法解开而没有到手。就在这时，萨姆斯在塔罗恩Ⅳ的轨道捕捉到了他们的宇宙船，在那里他看到了使用进行fazon生物实验所造成的后果……

充分发挥拥有3种特殊能力的武器威力吧!!

萨姆斯右臂佩有加农炮。这个武器除了发射最基本的普通光束外还可以发射另外3种光束！玩家就是使用这些与敌人作战并解开谜题的。并且由于追加了“蓄力光束”这个能力，可以使威力大增将敌人一扫而光。总之，充分利用加农炮可以化解一切疑难哦！

Ice Beam(冷冻光束)

射出冰束使敌人短时间内无法行动。发射速度较慢而且也不能连射，但是其惊人的破坏力只要一发便足以收拾敌人了。





←↑只要命中目标，敌人身体就会被冻住。由于敌人无法行动所以对战斗相当有利。

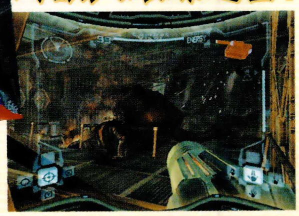
Wave Beam(波浪光束)

发射出三股电子震动波的攻击。拥有跟踪追击的特性。如果充分掌握这项特殊技能，相信没有敌人能逃得出你的手心。在地形复杂的场地可以派上用场。



对敌人跟踪追击!





↑→第三种光束，锁定敌人，发射！有着追踪能力的攻击方式相当诱人。

利用4个Visor开拓道路!!

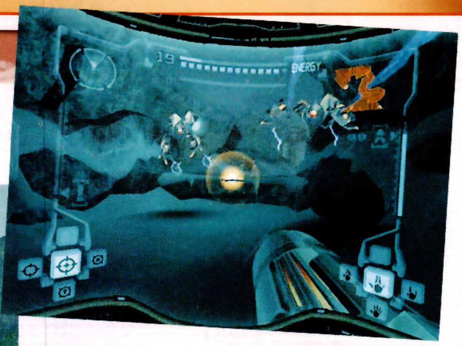
这里我们将给大家介绍反映在从萨姆斯的视角出发，反映出外界情报的4种Visor。充分利用读取对方情报、温度感知等多种功能，可以获得更多的情报！而本游戏的魅力也就在于此，众多的能力令人大呼过瘾！

Combat Visor（战斗盔甲）

最初拥有的2种界面之一。通常的大部分行动都是在这个界面下进行的，战斗时也要使用这个最基本的界面。



→根据雷达、地图等方法来决定自己的行动。



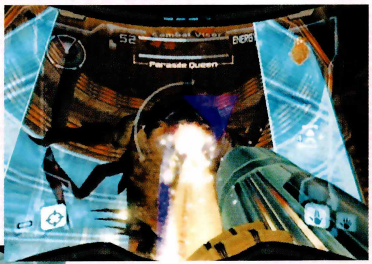
战斗的2个基本窗口！

←首先也是最基本的战斗界面，非常便于作战！



Scan Visor（雷达盔甲）

调查对象并读取其情报的界面。从这里可以得到动植物以及电脑终端等的各种情报，并可收集到敌人的弱点和鸟人族的相关资料。从系统选项进入，解除同步后方可使用。在主视点上即可看到该界面。





←↑发现未知生物的标本！这种时候Scan Visor就派上用场了！



→对敌人使用Scan Visor就可以知道对方的弱点！

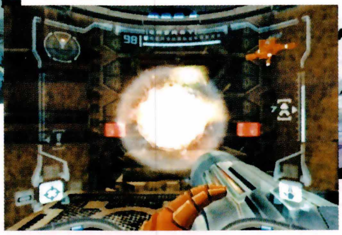
在这里情报就是生命!!

Thermal Visor（热能盔甲）

通过热传感器发挥热感知能力。即使在黑暗之中也能通过感知敌人的体温来确定其位置。



↑→在普通画面下使用Thermal Visor变化，如图。



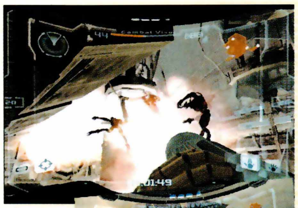
使用热传感器将敌人瞬间找到!



在黑暗中感知到敌人!!

Plasma Beam（等离子光束）

射程短，破坏力和连射性能兼具的万能型光束。被该光束命中的敌人会燃烧至死。也可以利用这个性能来溶解冰块。





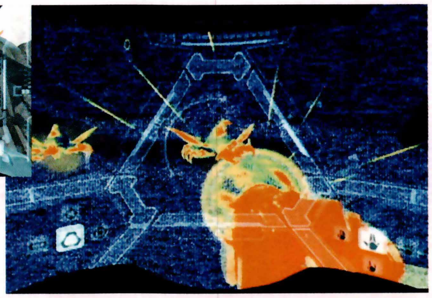
→命中的一瞬间火焰爆升！



X-Ray Visor（X-射线盔甲）

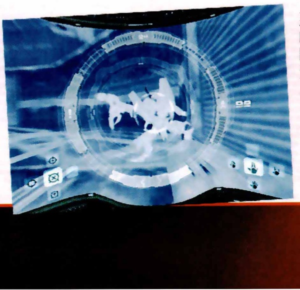
使用X-Ray Visor可以利用X光透视路两边的墙可以发现隐藏的通道，也能够发现改造后的隐身生物。





↑→在什么都看不见的环境下使用X-Ray Visor就可以看到生物。

发现敌人!



←透视墙壁发现后面隐藏的暗道。



率领大篷车队在「传说大陆」上开始精彩冒险！



勇者斗恶龙·怪兽篇 旅团之心

GBA	厂商：ENIX		发售日：未定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

ドラゴンクエストモンスターズ

キャラバンハート

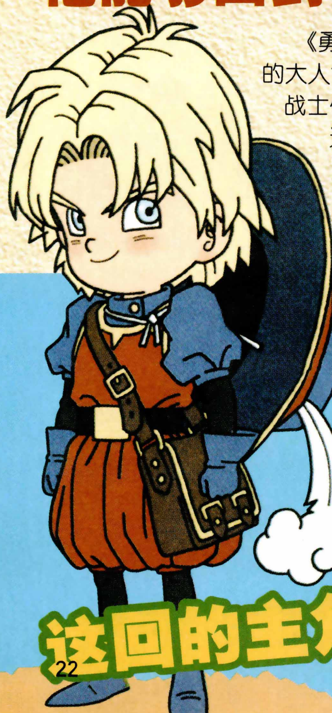
与PS2版DQ8同时曝光的掌机新作，曾在GB和PS上掀起怪兽热潮的《勇者斗恶龙·怪兽篇》的最新故事，即将在GBA上登场！在这里我们会为大家介绍全新的故事情节和冒险旅途中登场的角色。重头大作首次公开，请玩家格外关注。

在未知大陆陷入迷茫的少年恰琺 他能够回到自己原来的世界吗？

《勇者斗恶龙·怪兽篇》是可以培养怪物伙伴进行冒险的大人气RPG。这回的主角是在《勇者斗恶龙Ⅶ·伊甸的战士们》中登场的古兰爱斯塔王国的王子恰琺，游戏描述的是少年时代的恰琺在另一个世界中展开的冒险故事。游戏中玩家可以使用“大篷车”进行多人同时移动，而根据不同配合产生的不同“变身”等新要素也备受关注。



本作的游戏目的是从危机中拯救大地，并返回主人公原来的世界。



这回的主角不陌生

古兰爱斯塔王国的王子

恰琺·古兰

游戏主人公是《勇者斗恶龙Ⅶ》中登场的古兰爱斯塔王国的王子恰琺，故事讲述了少年时代的恰琺在另一个世界中的冒险历程。

传说大陆的地图



驾着三辆马车

这次冒险围绕着由三辆马车组成的探险队在传说大陆上的旅行而展开。马车可以搭乘队友和怪物，并在教会、商店等设有相应设施的地方停放，方便玩家购买各种装备和道具。左侧地图就是游戏中被迷雾重重包裹的传说大陆。

不断有怪兽成为伙伴一道冒险，危险的旅程充满希望！

在前作中都是先打倒怪物成为伙伴，而后配合产生新的怪物进行冒险。但是本作中加入了很多具有新职业的伙伴角色。不同职业的伙伴具有不同特技，这些特技不仅在战斗中对敌有效，在非战斗状态中使用的辅助特技也同样值得关注。当然，为了对抗强大的敌人，我们还需要有一些怪物保镖协助作战。

怪兽护卫 崭新「心」系统取代怪兽交配 护卫怪物的强化变身术大公开

打倒敌人后有时会得到名叫“心”的物品，把它用在护卫怪物身上就会“变身”为新的强力怪物。如果用两个“心”的话就会得到更强大的怪物伙伴。这就是全新的变身系统的基本概要。



取代「交配」的新系统「变身」是游戏的一大亮点，用这种方法可以产生出全新的怪物伙伴。

变身实例① 一个心的情况



变身实例② 两个心的情况



伙伴 有20余种可以成为同伴的新角色鼎力加盟！

游戏中有许多新角色登场，他们最多可以组成12个人的冒险团队。各个角色的年龄性别不同，拥有的能力也各不相同。下面就公开他们的设定资料。



除了战士和僧侣等原有职业外，也会有很多初次在DQ系列中登场的角色。





在传说大陆的异度冒险

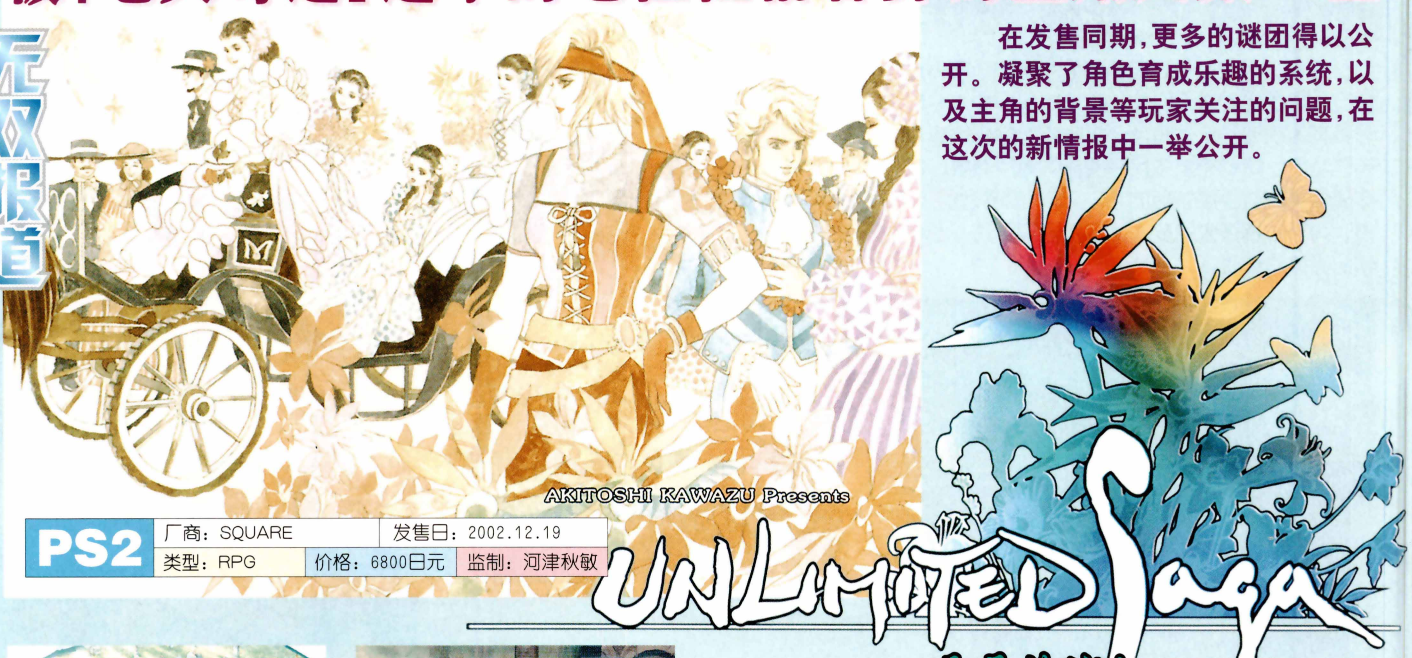
旅途中所经过的小镇。与各种职业的人对话，争取使其成为自己的同伴。





成为伙伴的角色会在冒险途中给你提供情报帮助。

被「七大奇迹」选中的七位性格各异的主角共聚一堂



在发售同期，更多的谜团得以公开。凝聚了角色育成乐趣的系统，以及主角的背景等玩家关注的问题，在这次的新情报中一举公开。

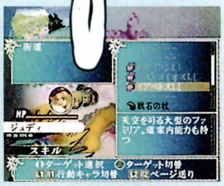
PS2	厂商：SQUARE	发售日：2002.12.19	
	类型：RPG	价格：6800日元	监制：河津秋敏









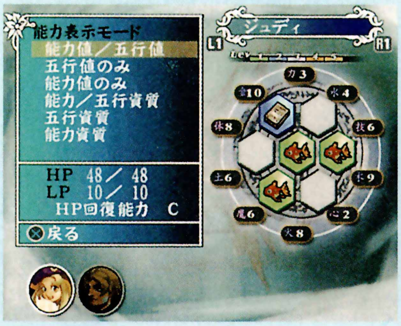


「沙加」系列中独创的新系统堂皇登场!!

SKILL PANEL 角色的成长系统

在十角形的「成长轮盘」中嵌入自己准备使用的各种技能

最新公开的成长系统就连画面构成都是崭新的概念，与身体有关的5项能力，和表示术属性的五行值，构成了十角形的"成长轮盘"。如果在这个图中央嵌入相应的"技能徽章"的话，角色就会拥有各种不同的特殊能力！"技能徽章"的种类相当丰富，而且角色也有自己固有的能力，非常新颖。



左图所示的就是角色的成长轮盘，由力、技、心、魔、体这五种能力值和水、木、火、土、金五种属性构成。

1. 选择想要修得的能力



根据在游戏中的行动，可以选择修得技能徽章的场合。

2. 嵌入到「成长轮盘」中



在空格里嵌入技能徽章的话，就可以使用这种技能了！

在成长轮盘中嵌入魔道徽章从而习得相应的魔法

将魔道徽章嵌入成长轮盘中的话，就会习得相应的"术"（魔法）。但是习得的"术"不是从一开始就能使用的，需要不断的积累经验，努力解读出"术"的含义后才能使用。如果在冒险中要想使用魔道系的技能"术"，就必须积累完全解读"术"所必需的点数。



选择魔道徽章决定使用"术"的角色，从此开始解读习得的"术"的历程。

解读完毕后可以使用感知到的术。马上试着用用看吧！会发现宝箱、陷阱和隐藏的入口的！

Prologue

角色各自的背景

与七名主角相关联的角色 以及各故事情节导入部分的说明

在此之前，我们曾公开了有关主角们的一些简单情况，至于他们的冒险目的，我们并不清楚。无论年龄还是立场都各不相同的7个人，将彼此连接在一起的所谓的“七大奇迹”究竟是什么呢？我们将在这里介绍每位主人公故事开端部分的情节，以及与他们密切相关的许多配角。



旅行的途中，有时也会发生主角们在一起碰头的情况。

LAURA'S STORY

与谜之少年的相遇

曾作为海贼风光一时的罗拉，自从结识了哈夫洛教师之后就从海贼职业引退了。但是幸福的生活没有长久，她便永远失去了最爱的丈夫。正当罗拉准备把爱人安葬的时候，罗拉目睹了一名少年被武装势力追击情景！在危急时刻，罗拉击退了敌人，将少年救下……。



主人公1 丧偶者 罗拉 Laura

弗朗西斯 隶属于捷列奥斯的战士，少言寡语，非常不信任原本是海贼的罗拉。

安利 从灭亡的艾斯卡塔王国脱逃的少年，逃亡过程中受到罗拉的保护。

巴基尔·捷列奥斯 艾斯卡塔王国的家臣，武士打扮，好像与安利有一面之缘。



罗拉为了保护安利，与武装力量交手，她会因此被通缉吗？



对胆小怕事的米雪儿，罗拉根本不屑一顾。这样的举动很符合她饱经风霜的过去。

VENT'S STORY

为了寻找失踪的哥哥

本特的哥哥在运输货物的途中突然行踪不明，继承了哥哥志愿的本特也做了运输队长的工作。最初我们不会感到周围敌人的存在，但是只要一说出神秘组织“拉法尔”和哥哥“布里斯”的名字就会有人对你另眼相看。为了找到失踪的哥哥，解开神秘组织拉法尔的真相，本特开始了旅行。

穆索尔·亚尼 个头高大，拥有狼头标志的阿努比特族人。理性和体力都超乎常人。

关联角色并不只限于人类，也会有以动物形态出现的种族。





巴斯特 看上去似乎很强壮，可实际上不但体力差，胆子也很小。

缇芳 与本特相遇的性格坚强的美女，最讨厌对付不死系的怪物。

主人公2 运输队长 本特 Vent



哥哥所属的组织拉法尔似乎有着不可告人的秘密，或许残留在基尔德的传票会有哥哥的线索。

RUBY'S STORY

为了取回姐姐的力量！

露比是一位很出名的占卜师，原本她与同是占卜师的姐姐沙法亚一起工作。但是在一次占卜的过程中，预示出了姐姐的死兆，沙法亚当场倒地。正当露比困惑不解之时，她的面前出现了一位名叫因斯坎达尔的男人，在他的劝说下，露比为了找回姐姐的力量而踏上了前往北方的冒险。



主人公3
机灵的占卜师
露比

西罗佑克
给露比她们做助手的年轻人，一直暗恋露比，只是还未表白。

沙法亚
露比的姐姐，能力远在露比之上，在世界范围都非常出名。



代替姐姐的工作并不是一件轻松的事情。为了成为像姐姐那样出众的占卜师，露比付出了艰辛的努力。

ARMIC'S STORY

突然被选为了勇者！？

恰巴族村落遭受了百年未遇的大旱灾，村子里的情况每况愈下。于是，村人决定按照因斯坎达尔的传说，进行乞雨的仪式。但是，慢性子的阿米克竟然莫名其妙地被选为了勇者，他为了收集仪式所必需的物品而踏上旅途。



主人公4
恰巴族的
阿米克

诺斯
勇的弟子，是一位魔导士。用一个奇怪的面具遮住了脸。

勇
年轻时是一位冷酷的魔导士，现在被众人尊为贤者，很有威望的人物。



为了寻找祭品而路过恰巴族村落的诺斯和阿米克相遇了。

THE SEVEN WONDERES

七大奇迹与因斯坎达尔的传说



当解放了寄宿在其中的神的力量的时候，黄金时代将再一次的降临地面，这就是太古流传下来的建筑群落"七大奇迹"。曾经几乎征服整个世界的传说人物因斯坎达尔据说就是由于"七大奇迹"之力而成功的。那么这样惊人的遗存之力究竟是什么呢……！？

名叫因斯坎达尔的男子
在这个世界上，叫因斯坎达尔的人有许多，但是他们与传说中的因斯坎达尔究竟有什么关系呢？！

MYTH'S STORY

因为迷恋着画中的少女…

麦斯有着可以鉴定上个时代遗物的天才能力，但是他却对工作丝毫没有热情，每天只是饮酒作乐。由于一个偶然的机会他得到了一幅画，麦斯在看到画中少女的瞬间，一股电流传遍了他的全身，他竟然被画中的少女深深吸引。在这样的激情的驱使下，麦斯为了找到画的出处而四处奔走。



银发的少女
麦斯所着迷的称作"法欧特"的画。画中描绘的是一位有着一头发光银发和端庄秀美面庞的少女。法欧特是现在科学所不能制作出的神奇的艺术品。



为寻找画中少女的麦斯也会遇到许多伙伴，他对麦斯的发明能力非常信服，会委托麦斯完成一些工作。

7位主人公展开冒险的各自理由

JUDY'S STORY

为了救出祖父而努力

某天，身为魔导士的克兰特来到了经营魔法屋的朱迪家中，不仅夺去了魔法的研究成果，还封印了朱迪的祖父。年纪尚小的朱迪为了救出祖父而不断努力。

朱迪的家庭成员们



祖父	乔治夫
母	雷贝卡
父	托马斯
姐	玛丽
兄	罗依



高玖
作为地方实力派的儿子，高玖从小被娇生惯养，是个只会惹事生非的人。

克兰特
和朱迪祖父是朋友，但身份却是邪恶的魔导士，为达到目的不择手段。



朱迪师从伟大的魔导士祖父，希望自己也能成为优秀的魔女。但是邪恶至极的克兰特的出现却让朱迪一家发生巨大的变化。

主人公6
魔法少女
朱迪

使魔(家族性的)和术的存在

1.使魔(家族性的)

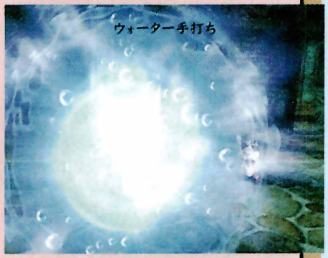


如果习得家族咒文，就可以召唤使魔出来作战。

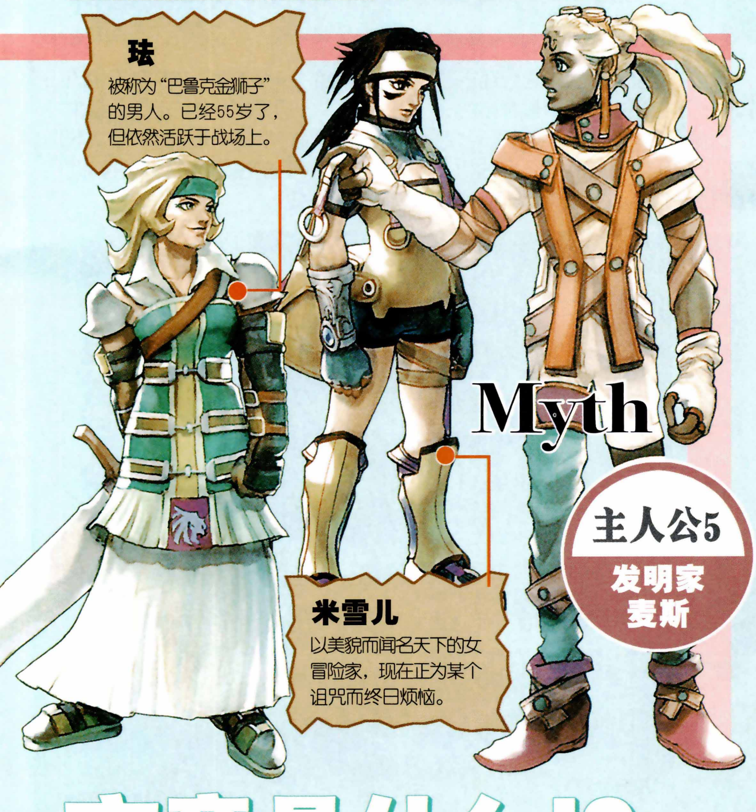


朱迪在最初就拥有三个使魔可供召唤。

2.依赖五行之力的术



可以修得的术会影响到五行之力，以火为攻击中心，五行的攻击效果相当丰富。当然也会有多属性的攻击。



玹
被称为"巴鲁克金狮子"的男人。已经55岁了，但依然活跃于战场上。

米雪儿
以美貌而闻名天下的女冒险家，现在正为某个诅咒而终日烦恼。

主人公5
发明家
麦斯

CASH'S STORY

为了解开自己身上的诅咒

不小心被诅咒缠身的卡修放弃了骑士职业，踏上了解开诅咒的冒险之旅。在途中，他看到了自己曾经任职的骑士团的种种野蛮行径，难道现在的骑士团已经不再是正义的象征了吗……卡修在冒险中不断求索。





艾泰尔
高傲的、拥有丰富战斗技巧的边境骑士，但是已身染重病。

里昂
卡修的弟弟，也是骑士出身，非常能够理解哥哥的想法。

主人公7
冒险家
卡修

究竟是什么!?



冷峻的外表下 隐藏着 不为人知的过去



FINAL FANTASY® X-2

最终幻想X-2

继尤娜和莉可之后，第三位原创角色的真实身份终于在这期公布于众！这位身着黑色战斗服的女剑士名叫“帕因”。与尤娜她们不同的是，帕因并未在前作中登场，是FFX2中非常抢眼的新角色。

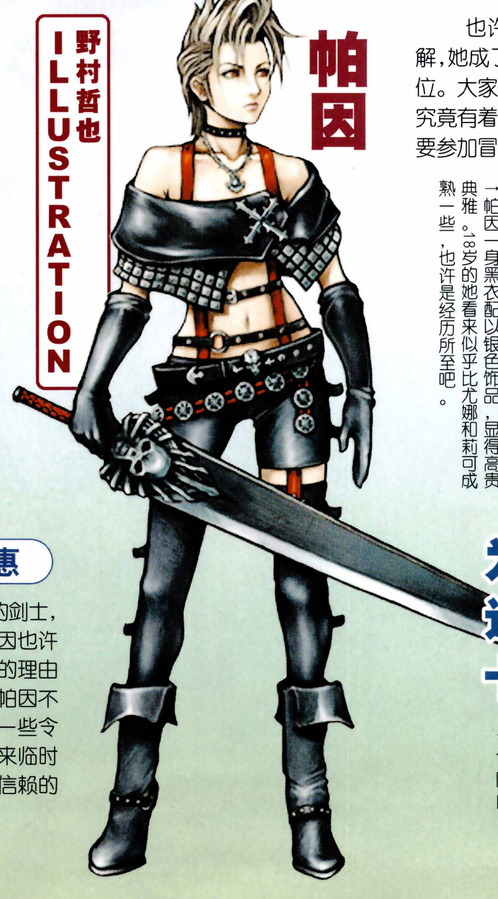
PS2	厂商：SQUARE		发售日：2003.3.13
	类型：RPG	价格：未定	监制：北赖佳范

继莉可之后第三位主人公终于曝光！被谜团包围的女剑士"帕因"登场！

MCG MODEL



野村哲也 ILLUSTRATION



帕因

配音：丰口惠

单手持剑，冷静而帅气的剑士，18岁。加入卡莫美团的原因也许和她的过去有关，但真正的理由就连尤娜她们也不清楚。帕因不善与人相处，经常会说出一些令人尴尬的话，但是在危险来临时却能挺身而出，是位值得信赖的伙伴。

也许是因为大家对帕因还不了解，她成了三名主人公中最神秘的一位。大家一定会有这样的疑问，“她究竟有着怎样的过去呢”、“为什么要参加冒险呢”。据说尤娜加入晶球猎人集团“卡莫美团”其实就与帕因过去有关，但是详情并不明朗。看来大家还要耐心等待一段时间，这次我们先公开帕因的设定原画及其在游戏中登场的镜头。

她是值得信赖的伙伴 艰辛旅途造就了三人间深厚的友谊



→帕因一身黑衣配以银色饰品，显得高贵典雅。18岁的她看来似乎比尤娜和莉可成熟一些，也许是经历所至吧。

为了追寻过去而活跃于卡莫美团的剑士



→图为帕因意味深长的一句话。在其冷峻的外表下隐藏着怎样的秘密呢？帕因的过去令人关注。

无双报道



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

最终幻想：水晶编年史

史克威尔回归任天堂的第一大作《最终幻想:水晶编年史》终于掀开了自己的神秘面纱,基础的系统设定得到公布。这次我们将率先为大家介绍游戏中的种族以及战斗的情况。欲知更多消息,请锁定电软,敬候续报。

GC			
	厂商：SQUARE		发售日：2003年春预定
	类型：RPG	价格：未定	制作：SQUARE

满载最新情报的方糖大作猛烈来袭
种族换装设定与基础战斗系统公开



温

克拉瓦特

故事开始时泰巴村的“温”之民。性格稳重温和，与世无争。如果与人发生争斗的话宁可牺牲自己来解决问题。



我

赛尔基

用偷来的东西装饰自己的“我”之民。和其他民族不同，他们的信仰以自我为中心。族人身手矫捷，盗贼职业相当普遍。



智

尤克

生活在西拉村宁静度日的“智”之民。以魔力对抗武力至上的利鲁提。即使现在依然有人向他们学习魔法。笼罩在神秘气氛之下的民族。



武

利鲁提

由古至今分布在世界各地的“武”之民。遥远的古昔曾经是称霸大陆的种族，有着血气方刚、爽快干脆的性格，是世界商业贸易的中心。

随意更换服装的换装系统

游戏中的角色可以任意选择种族、性别以及服装造型。下面为大家介绍的几种只是其中的小部分而已。打造属于你的角色吧！

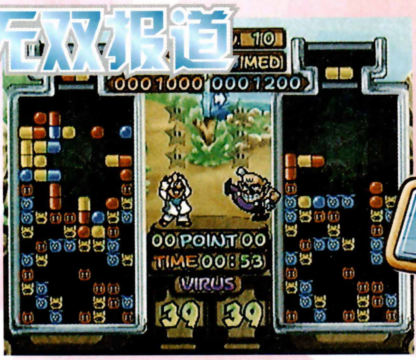


最多可以四人同时参加游戏

本作的战斗系统仍然是指令式的，不过玩家可以通过快捷键直接完成攻击、魔法等战斗手段。此外，游戏最多可以4人同时进行！



一多人参战时游戏难度会随之降低。



NINTENDO パズルコレクション

ドクターマリオ＋ヨッシーのクッキー＋パネルでポン

任天堂智力游戏合集

智力方块游戏特报！FC《马里奥医生》在GC上复活了。但这次的游戏不只是单独的方块游戏，该作中一共收入了3款经典智力游戏。

GC	厂商：任天堂		发售日：2003.1
	类型：PUZ	价格：未定	其他：——

任天堂智力游戏名作三合一登场！！

无论老少，无论男女，无论是在轻松的郊游中，还是在拥挤的电车上，智力游戏都是非常好的消遣手段。人们只要玩起智力游戏往往总是沉迷其中而忘了时间。

这款任天堂的智力游戏名作集不仅可以一个人玩还可以与朋友进行对战！这样就使得人们在休闲时间内得到更大的乐趣。

我们这次介绍的《任天堂方块合集》全面收录了《马里奥医生》、《耀奇的小甜饼》、《PANEL》3款游戏。对于游戏FANS而言，智力方块类型的游戏一直是老少皆宜，每个人都非常喜欢的游戏。

3款游戏都可以进行4人对战！

说起智力方块游戏就一定会提起对战模式，本作收录的3款游戏不仅可以进行双人对战，最多可以进行4人对战。快拿起手柄，和你的家人朋友一起玩吧！





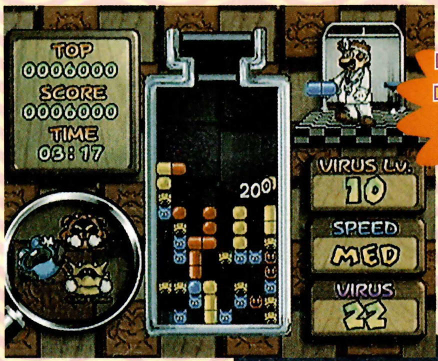
←《PANEL》的4人对战画面。非常适合在聚会等场合玩，召集朋友一起对战吧！看谁是真正的玩家达人。

↓这是《马里奥医生》的4人对战画面，如果输了也要说"再玩一次"哦。



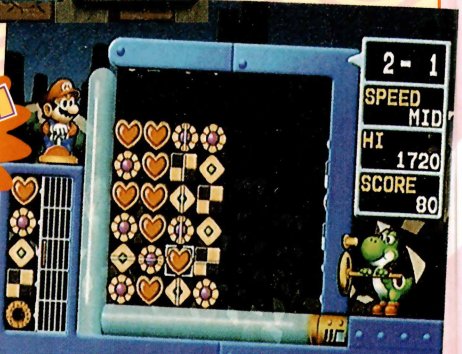
令人兴奋的多人游戏，每个人都可以享受到乐趣！！

以下是收录的3款游戏



马里奥医生

←这是款马里奥以医生姿态登场的智力游戏。相同颜色的药瓶扔到一起就会消失。这是当年FC上的经典游戏，百玩不厌。



耀奇的小甜饼

→马里奥的伙伴耀奇登场的智力游戏。小甜饼会一个个出现，相同种类的落到一起就会消失。规则十分简单，适合儿童。



PANEL

←可爱的妖精与小动物登场的智力游戏。用魔法将方块内的图形转换为与其他方块一致后消失。

让我们在GC上体验斗智的乐趣

GC 生化危机4

BIO HAZARD 4

厂商：CAPCOM	发售日：未定	
类型：AVG	价格：未定	其他：——

病毒的步步逼近　至死方休的生化旅程　利昂的最后一次演出？






画面上的完美表现令所有人抛开疑惑　全即时画面令游戏分毫皆现




已经在好调开发中的AVG贵族BIO的第四集，再次放出新画面诱惑玩家。在这一集中，将会有一男主角牺牲，而具体情节的揭示则将于春季大白。同时，谁会成为本作中的女主角呢？利昂是否就是制作人口中的牺牲品呢？真令人心急啊！

GC 洛克人EXE transmission

厂商：CAPCOM	发售日：2003年3月6日	
类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

早有传闻的GC版“洛克人EXE”终于发表，由ARIKA公司代理制作的家用机版以更加完美的表现展现在玩家眼前。原系列起于任天堂掌机GBA，在日本引发了广泛的人气，前作销量突破60万本，成为CAPCOM近年来成绩最好的软件之一。这次借人之手登陆GC，用心叵测，与GBA今后的互动将是重点，也是必然。



→风格类似以往的洛克人玩法，但却在系统上有着本质的不同。融合了系列的精华，在新硬件上发威。



←精美的画面令以往任何的洛克人游戏望洋兴叹，宛如动画。游戏中除了有大量RPG游戏的要素外，动作要素也是必不可少。



主人公 热斗在未来世界展开的奇妙冒险 GAMECUBE冲击!

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

12月14日～12月30日

发售日 / 游戏

胜利十一人6最终版

12月12日



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：CD

人气第一的足球游戏最新续篇，大幅提升各方面的效果，令人惊喜。PS2版对应PSBB，可以下载最新的游戏资料，而GC版也将在随后推出。

电梯大战

不明



机种：GBA
厂商：TAITO
类型：ACT
媒体：卡带

脍炙人口的经典游戏，除了收录原作外，制作厂将游戏完全重新包装，各种新要素的加入使游戏的乐趣更加充实，值得一玩再玩。

逃亡

12月19日

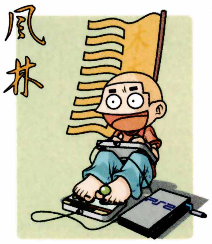


机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT
媒体：DVD

描写黑帮的动作游戏，虽然内容夹杂了大量血腥镜头，但是游戏制作认真，画面精美非常，绝对是近期PS2上值得尝试的美版游戏。

评论人

风林



本期点评了13款游戏，量比较大，皆因近期游戏发售高峰，编辑上下各个气喘吁吁，玩不过来几乎……这次评论的游戏中，风林个人最欣赏"塞尔达"以及"御伽"两款，前者不需多说，后者则以鬼灵精怪的气氛吸引。难得难得，当初果然没有看错FROMSOFT，制作的游戏越来越出色了，希望GC的RUNE2也能令人一振吧！

胜利十一人6最终版： 果然是最强的足球游戏，KCE再次超越了自己，虽然没有机会再次打破销量神话了……动作的细腻是风林这个外行感受最深的，真没想到还能强化成这样！一盘一带一射都完美的再现了足球的灵魂，佩服佩服。鉴于KCE的一贯作风,以及明年的GC版，这次分数有所保留，再接再厉！

电梯大战： 真没想到制作厂仍没有忘记这款经典，记得上次打一代还是三、四年前在SS上重温。不需多说，GBA移植起来自然是小意思，OLD版忠实原作，NEW版完全翻新，而且还追加了大量新角色与新关卡，完全可以当成一款新游戏来玩。非常适合掌机的作品，双人对战乐趣极多。

逃亡： 最近很风行的动作类型，很多人都喜欢用本作来比较"横行霸道"。画面上"逃亡"做得很不错，人物表现得非常细腻，虽然眼神有些死板……游戏的自由度并不像"横行霸道"，而是非常紧凑，一轮一轮的高难度挑战等待着玩家。

天师



游戏的感觉真好。但以前的那些感觉，现在完全感受不到。不知怎么搞的。所以就改看DVDRIP的国外电影了。万幸的，GGB、莎木、东京巴士、梦美还时常出现在脑海中。以前喜欢的卡普空、彩京已彻底沦落。看来在VF4EVO和GGD诞生之前，那些劣制恶手感的游戏决不能碰。

胜利十一人6最终版： 虽然这游戏肯定不错，但天语能看出来的也就只有画面比前作强些而已，够流畅。不过因为PS2的性能所限，画面只能远景或中景，镜头一近，就显得十分粗糙。最终版在很多方面进行了微调整，其中的TRAINING模式最为有趣，如果希望成为一个WE高手，这个模式一定要多加练习哦。

电梯大战： 电梯大战非常有名了，当年在街机上看觉得十分硬派。没想到经过几番轮炒，居然出现在GBA上。游戏收录了最古老的一代，同时为GBA量身定做了一个Q版的。游戏需要在大楼里上来下去的调查，枪战时也可以利用电梯来压死敌人，比较有趣。感觉上非常适合在掌机上玩。

逃亡： 典型的美版ACT游戏。这回故事又变成了抢小孩儿的暴力事件——只是相对于马克斯·佩恩、横行霸道等"前辈"，本作似乎要玩一把画面？无奈经PS2处理后就成了"黑白"，场景虽大，发色差到极点。贴图一般。处理上使用了一些电影常用手法，人物过细，手指会动，并不讨好。

星尘大海



大家见到本期点评时，一定已经在元旦假日快乐的玩着游戏了，最近星尘早就被埋在大作堆中不可爬出，才一个ZELDA就够研究一阵了，加之即将热血上市的第二次机战阿尔法，我想现在只有激动和兴奋可以表达自己和广大玩家们的心声了。衷心希望本期点评能对大家的假日购买有所帮助，祝大家元旦打机快乐。

胜利十一人6最终版： 最强足球游戏的进化版，虽然现在推出该作有很大的抢钱嫌疑，我想饭斯们应该也认了。因为其秉承了KONAMI足球游戏一向以来的优良品质，且在细节动作上得到很大的加强，各球员的各项数据都有了更合理的调整，游戏对抗性更强，是向足球迷们推荐的足球游戏最强作，热爱足球的玩家必备啊！

电梯大战： 相当好玩的游戏,分为新老两版，多年前经典的重现，看来以后的GBA上再多一些这样的游戏就不得了啦，给人一种又酷又Q的感觉，却又不乏动作游戏的要素，虽然绝对不算大作，可是我想动作游戏的狂热者们是绝对不会错过的，属于休闲性质的小品游戏，推荐给腻味了那些所谓大作的玩家们，因为TAITO因为好玩。

逃亡： 该游戏在E3上展出时被称为PS2上画面最顶级的游戏，在欧美发售后，其月销量已经完全的超过了GTA VICECITY可见其品质一斑，游戏中一些动作场面实在是处理的非常到位，更值得称赞的是其画面确实不错，虽然实际还到不了PS2画面的最高，却也是上层之列了，属于那种相当成人化的暴力游戏，走欧美路线的玩家可以一试。

MASCAR



临近年末，可玩的大作实在是太多了，连编辑点评也增容了。这次MASCAR给了3款游戏满分，实在是觉得好游戏玩不过来了，不过垃圾游戏也不少。最近编辑部中的WE对战又复活了，MASCAR也慢慢找到了新作的感觉。不过本人唯一觉得遗憾的事情就是今年的圣诞节MASCAR又虚度了，转眼间2003年就要到了。

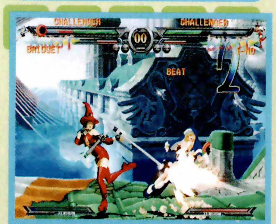
胜利十一人6最终版： 这次的WE6FE让人们真正体验到了足球的魅力，这次新增加的动作真实地再现了足球场上那变化多端的情况，各种传球射门的动作更加趋于合理，由于这次对应网络，所以在队员的数据上更新不是很多。和先前的PES2相比，感觉上又有了很大的变化，看来WE的制作人高冢新吾的确是一个足球游戏天才。

电梯大战： 以前在街机和FC上，本人对电梯大战就没啥兴趣，这次在GBA上推出，偶又玩了一下，能随时随地玩确实不错，不过游戏内容总是让偶提不起兴趣，再加上这是一款多年前的炒冷饭作品，本人只好给这个游戏来个及格分了。不知为什么，GBA好像成了炒冷饭的铁锅了？

逃亡： 这是一款充满了美式暴力风格的游戏，风格很像《横行霸道》。不过此游戏的画面实在是不敢恭维，人物和背景锯齿非常多，动作也有明显的丢帧。至于操作感觉嘛，也就是马马虎虎吧。MASCAR一上来开车就直奔行人，连撞数人后溜之（典型的BT），这一点还是很爽的。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

12月12日 罪恶工具XX



机种：PS2
厂商：SAMMY
类型：FTG
媒体：DVD

当今最强人气最高的2D格斗游戏就属本作了，除了完全忠实于街机版以外，PS2加入了家用机版的必要要素，内容丰富，强烈推荐。

一直没有领教“罪恶”的厉害，主要是过分华丽的动作令人看着头晕……但没想到这系列却越发火爆，在日本的人气已经盖过所有的二维格斗。这次为PS2移植了最新版，除了略有读碟外，游戏绝对是完全移植，推荐仍旧对格斗有所倾慕的玩家痛打。

柏青哥出身的SAMMY凭借“罪恶”系列成功进军街机领域。需要指出的是，GGX系列在日本玩家心中的地位非常高，全国大会已经开了数次，成为目前最具代表性的2D-FTG。CAPCOM退出了，SAMMY的GGXX已经给玩家带来一股格斗新风。画面华丽，判定严谨，值得一试。

标榜是2D格斗游戏最终进化形态的《罪恶工具X》的加强版，我们现在习惯叫他为“最终进化形态进化版”（大笑）。追加的四个新人都有很强的实力和很华丽的表现，可是因为其过于华丽的画面和漫画式的风格，只能让游戏玩家中的格斗游戏玩家中的走华丽连技路线的玩家接受，虽然星尘本人也对该游戏很喜爱，还是……

街机上的著名2D格斗游戏在横扫吃币榜后，现在出现在了PS2上，以PS2的机能，除了读盘时间稍长以外，完全移植还是没得说的。画面华丽是这个系列的招牌，现在像这样的正统2D格斗游戏已经很少见了，前作的DC版MASCAR玩的很多，看来本作又可以让本人玩上一阵子了。

12月19日 SEGA拉力



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：卡带

SEGA经典赛车游戏终于移植到掌机上了，虽然画面并不够出众，但却依旧保持了原作绝妙的操作感，令老玩家感动不已。

这就是世嘉拉力？如果出在V拉力3之前，我会说这是GBA上画面最好的赛车游戏……画面过分粗糙，虽然还能看得出来游戏关卡的设计，但却丝毫没有了原作的灵气。好在操作方面把握不俗，一甩一摆都似模似样，这也是风林唯一值得欣慰的地方了……

怎么看都觉得粗糙得厉害。游戏画面虽然差得有水平，但据说世嘉的面子都在“手感”上。可天语也没觉得手感有多好啊？也许是不会开拉力吧！有究极的ADVANCED GTA在前，世嘉还要多加研究，看怎么能够做出具有GBA特色的软件，而不单纯是“移植”。本作附加要素不值一提。

掌机上的SEGA拉力，在这里再次对全机种出击的SEGA表示哀叹，因为在该游戏中唯一的亮点就是不变的SEGA赛车游戏的手感，剩下的画面、音乐等赛车游戏所必要的关键都没有得到体现，在玩过了V拉力后，星尘再也不敢看这款游戏了，再次哀叹SEGA。

本来这是偶很喜欢的赛车游戏，SS版和DC版都非常不错，可是这次出现在GBA上后总给人一种不伦不类的感觉。其实MASCAR认为以GBA的机能想完美地再现3D画面是不太现实的，各大厂商倒不如把精力都放在如何在GBA上制作优秀的2D游戏，至于像SEGA拉力这样的游戏，还是在XBOX上推出比较好。

12月26日 SONICA 2



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：卡带

音速刺猬终于再次登场掌机，除了速度依旧疯狂无比，游戏在画面上也略有强化。多角色的选择健在，为玩家提供了多种多样的乐趣。

进化中的音速小子，携前作20万销量的余波再度出击。个人觉得本系列的诞生完全是2D精神的延续，虽然在GBA上原来的速度感觉表现得并不是非常畅快，但不得不承认这是目前最好的2D音速游戏了。在前作的基础上，新作变化更加眩目，节奏依旧令人叹喘不已。

GBA上欢迎这种ACT，虽然未必能达到MD时代的冲击力，但也别具风味。索尼克有一种爽快感，2D的卷轴只要有速度就让人过瘾。GBA的两代索尼克都不是极快，但凭借着几个人气大角色的登场，我想一些怀旧的或是只拥有GBA的玩家先择索尼克，应还是一个较好选择。

掌机上SONIC的第二作，令人感到欣慰的SEGA作品，速度感继承了以往SONIC的一贯风格，掌机上的画面令人满意，亮丽的发色配合SONIC蓝色的身影，SEGA迷们和SONIC迷们都应该买来收藏啊，随时随地都可以感受速度的冲击。挑了半天的毛病最后发现：长时间看着GBA的小屏幕真是累眼啊。

SONIC是MASCAR非常喜欢的游戏形象，前作的GBA版MASCAR也入手了正版，这次的续作在画面上没有什么提高，游戏的感觉也和前作基本相同，唯一的变化就是各种丰富多样的关卡，本来这是MASCAR非常期待的作品，但是近来好玩的游戏实在是太多了，所以只好先放一放，以后一定会认真研究的。

12月13日 钟楼3



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：AVG
媒体：DVD

恐怖名作的最新续作，给了CAPCOM果然不同，连操作都BIO化了，也许这是BIO迷的喜事，也许是钟楼迷的悲哀。可谓赞否参半。

把一个著名系列的招牌改换的结果也许是制作者当初没有料到的严重，尤其是没有了那个可爱的白箭头之后……感觉CAPCOM是想把“钟楼”塑造成PS2上的全新BIO，操作照搬却并不讨好，女主角的动作虽然流畅但仍旧令人觉得虚假。加上锯齿如影随行，真是“恐怖”得够戗！

听说这游戏到后面很像生化危机？但既然钟楼不是生化危机，就应该做出自己的特色。身为一款惊悚类型的游戏，画面极其粗糙，不及DC之维罗尼卡，锯齿现象已经严重到令人不能容忍之地步。想当年钟楼做为一个拥有稳定FANS的名作系列，不知3代能再令玩家喝彩。

在PS2上推出的系列第三作，虽然游戏画面上的锯齿多多，且越发的套生化公式，可是看到几个经典吓人型BOSS都有登场，且有后台的大导演深作欣二，加之这次还不是炒冷饭，综合以后评价还是很可以的，恐怖游戏FANS必玩啊。期待4的出现能更好表现钟楼系列的世界观。

这就是传说中的某大作——棱角分明的人物、晦涩的人物动作、一点也不动听的音乐再加上早就俗套的剧情。在玩过了《生化危机0》后，再看看这款冒险解谜游戏，实在是倒胃口。看来又一款名作就这样被糟踏了，但愿这样的事情以后尽量不要发生。

12月19日 飞龙ORTA



机种：XBOX
厂商：SEGA
类型：STG
媒体：DVD

将画面强化到绝顶的游戏，壮大的音乐依旧令人心醉不已，在最强主机上展示的画面自然也是最强。众多隐藏要素令游戏精彩不已。

其实想给8分，但收录了一代又赠送了CD，多加一分吧！画面直逼CG，近似于完美的表现令人叹服XBOX机能的强大。强化三种状态的飞龙，令游戏增加了更多变数与打法，玩家需要灵活运用与掌握。相信这款游戏能够成为经得起时间考验的传世经典。

没有二木幸生和楠木学，飞龙就好不了！画面凌乱不堪。限定版里的音乐CD天语只对飞龙2的感些兴趣，尤其是2代第五关的音乐，真好听。整体上，飞龙ORTA与SS版的二代相比完全退步，抛开画面，很多地方竟……！手感巨飘，炮击效果音不够震憾，BGM难现辉煌，外加极其无聊的换龙设定。

SEGA金牌大作飞龙在XBOX上登场了，虽然以XBOX的现状，飞龙大卖是决不可能的，但是就一个游戏和一台游戏机来讲，可以完全负责的讲飞龙是这几年来家用动作过关游戏的顶峰了，虽然星尘本人是十足的ACT苦手，但看在如此优质的游戏，就算再困难也要尝试爆机啊！

本来对本作没有报太大的希望，看过之后对本人的震撼真是不小。回家后立即拿出SS把以前的飞龙重温了一下，头一次发现原来真正的射击游戏是这样的。本作画面究极，特别是瀑布的那一关，简直是大自然的完美再现。继HOD3后，MASCAR又一次给一个XBOX游戏10分，看来XBOX是非入手不可了。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

12月12日 红海



机种：XBOX
厂商：KOEI
类型：ACT
媒体：DVD

人设古怪的新感觉动作游戏，画面是XBOX水准，虽然动作形式类似“三国无双”，但却无法双人同时游戏，是比较遗憾之处。

虽然总是有人用无双来衡量本作,但风林还是更愿意单独来评判游戏的优劣。游戏的节奏明显偏向欧美,战斗速度很快,即便是手起刀落的瞬间也是麻利干脆。画面上应该说还是比较出色的,虽然画面结构复杂,但处理得非常干净。唯一不满是人设太过古怪……

游戏在操作上比较简洁，角色能够进行连斩，虽然手感极飘，但华丽型乱斩游戏容易讨好市场倒是真的。画面上建筑的背景设定似乎很超前，完全未来派风格。角色要在大场景里探路杀敌，时不时地会遇到一些同伴，大家一起前进，好友亦可以协力攻击。是一款中庸之作。

光荣从真三国无双系列学来的ACT成功制作经验全使用的一作，强力的画面和爽快的战斗是其卖点，可是从游戏开始时那阴暗的场景和整个游戏所见到的充满三国人物阴影的人设，估计拿来唬唬老外还可以，在真三国系列泛滥的国内玩家，只有不解和不满了。

以前看画面，觉得本作还是值得一玩的，但是拿到此游戏后，感觉非常失望。除了场景宏大以外，其他方面均表现的不如人意。人物的动作总是感觉有些别扭，加上视角非常让人不舒服，玩起来有一种昏昏欲睡的感觉，最近动作游戏很多，但是真正能让人有兴趣玩的没有几个，本作显然不在其中。

12月12日 布林克斯 时间清道夫



机种：XBOX
厂商：MS
类型：ACT
媒体：DVD

拥有绝妙操作系统以及可爱画面的动作新作，也是MS年末力推的重磅游戏。但因为系统过于新奇，实在令人有些费解，需要适应。

MS强力宣传的一款新概念，甚至被称为4D的动作游戏。虽然系统确有其独到之处，但也正因为系统的怪诞，才令人觉得不适。这一新颖的系统实在无法令人感到好玩，虽然确实有新意。若抛开此处的话，个人觉得游戏整体的设计毫无亮点了，也许那唯一的亮点也并不是很亮……

很怪的游戏,系统设定过于怪异,一时上手不能。画面倒是非常强，可惜在这样的角色设定下让人难提兴趣。BLINX会用吸尘器吸大铁桶,然后就可以向敌人攻击,可画面上一排很像录像机面板的符号,却不知为何物？与游戏提倡的“时间流动”有关？对天语来说这太难了。

被微软大肆抄作的一款游戏,实际把玩后发现其实并没有想象和宣传的那么好,虽然游戏人设非常讨好,充满时尚和童话色彩,画面也达到了其应有的华丽,可是作为一款纯正的动作游戏来讲没有流畅的操作和火爆的场面,还有那晦涩的系统,可见确实本作离成功还有一定距离。PS2倒也罢了,加之又在XBOX上推出,哼哼……

这游戏好像有点问题,本来让时间静止的创意是很不错的,但是实际一玩起来感觉非常差,人物的动作让人摸不着头脑,游戏的画面也是马马虎虎。本来一个很好的动作游戏创意就这样被埋没在拙劣的画面和难于上手的操作性上了,MASCAR玩了不到2分钟就放弃了。

12月12日 OTOGI—御伽



机种：XBOX
厂商：FROMSOFT
类型：ACT
媒体：DVD

画面华丽至极的动作游戏，融合了多部著名游戏的特点，非常出众。浓重的日本风格令人爱不释手。强烈推荐玩家尝试，强作一款。

FROM是认准XBOX了，一款款风格独特的硬派游戏相继推出，在完美表现XBOX硬件机能的同时又将自己对游戏的诠释充分展现给玩家。游戏中气氛的表现非常出色，场景刻画更是精美无比。当然，类似某动作游戏的砍杀快感也表现得非常恰到，不得不赞一下FROM的功力。

非常好，FROM的这款游戏拥有一定的游戏要素，气氛比较诡异。当今业界无论公司大小，在游戏制作的理念上日趋“媚俗”化，而FROM能够制作一款属于自己的纯ACT，很难得。操作上，重斩有一定力度，大场景的画面能让人看，已经及格。若能有高难技巧的应用，则成功。

无论从动作还是从画面上都像极了某火遍全国上下的动作游戏，本作比较独特的是其游戏的氛围，神秘而充满一种和风美学，看过开场就可让人完全融入游戏的气氛中，看来动作游戏在最近的各大主机上都大行其道啊，推荐给拥有XBOX的动作游戏爱好者们。

又是一款动作游戏，由于前一阵的《阿尔格斯战士》让MASCAR头疼了好长时间，加上本期中动作游戏大多表现不佳，所以对本作的期待度也大大降低。玩过之后觉得还可以，人物的动作很流畅，连击敌人的感觉也很爽快，不过MASCAR不是很喜欢这种场景灰暗的游戏。

12月13日 塞尔达传说 风之韵



机种：GC
厂商：NINTENDO
类型：ARPG
媒体：DVD

可以代表一个时代的游戏，佩服任天堂的老到。在游戏的质量与乐趣的把握上堪称究极，当今游戏绝无其右，被日本刊物评为满分。

如果不给10分的话恐怕会被编辑部上下7、8口子人口水淹死，再说也对不起自己的良心（笑）。真是可以代表一个时代的游戏啊，画面、人物、动作、系统等等都太过完美了，丰富的内容令人欲罢不能，里面的乐趣多不胜数，简直太有趣了！实在没有语言来形容这款游戏，抱歉！

本作算是个ACT吧，还是个超级ACT，解谜部分倒不是非常困难，只不过相对于纯ACT更考脑子而已。有些地方实在过不去也不要急，因为懂游戏的公司是不可能让玩家去“硬闯”的，问问人。这游戏强就强在“细节部分”被厂家表现得很好，因此才能打动人，需要长期细细品。

本来想造个缺点出来的，但这样做估计会被编辑部的塞尔达迷，任天堂迷，宫本茂迷们暗杀而死，加之玩了一周目后实在挑不出刺来，身后角落传来若干声音：“挑刺？找死！我砍！”所以点评无法继续，一切就以游戏本身说话吧！

虽然MASCAR本人没有对此游戏进行详细的攻略,但是数十分钟的试玩足以让偶给这款游戏满分了,游戏中充满了丰富的动作解密要素,各种迷你的小游戏也是让人玩的不亦乐乎。相信这款游戏大家心中都有谱,在这里MASCAR就不用多说了,这是NGC玩家的必买作品。

12月12日 弹头精选+时间危机



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：STG
媒体：DVD

超级冷饭四合一，南梦宫炒起来真是狠。PS的恶劣画面如今看来已经无法接受，尤其是时间危机的效果令人难以忍受，不打也罢。

标准的冷饭吧，既然PS2可以兼容PS游戏，还有推出这样的合集的必要吗？除了网络了多款游戏的资料外，游戏的画面完全照搬PS，阔别已久的马赛克又回来了！（笑）“弹头兄弟”系列虽然仍旧十分搞笑，不过却实在没有当年的心情了。至于“时间危机”……有人会重打吗？

“冷饭”经过翻炒也许能成为喷香的大餐，但这种游戏可以说是完全没戏——在家里玩“GUN必须”的枪击游戏，本身就要先扣两分。一没有激情，二没有画面和音响效果，街机的游戏还是应该到街机上去玩。还好，PS的弹头精选倒是比较搞笑，时间危机就算了吧还是。

我倒，哪里来的铺天盖地的马赛克，还有那“令人怀旧”的画质？炒冷饭也要挑好的上啊，在年末年初大作满天飞的现在居然见到如此合集式的作品，看来是真正的抢钱游戏啊，不过他让我感到了拥有PS2的优越感了。推荐给弹头系列的死忠，时间危机的死党，PS游戏的恋旧狂们。

MASCAR对光枪游戏还是非常喜欢的，HOD3现在仍然是每天必玩。本作是以前NAMCO在PS上推出的光枪游戏的合集，这些本来是很不错的游戏，但是移植到PS2后画面没有任何加强，拥有PS2光枪的玩家可以来回顾一下历史，至于MASCAR，恐怕只有在HOD3玩完后才会考虑吧。

36—40 强烈推荐　30—35 值得一试　1—29 素质一般


KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SUBSTANCE
OUT NOW





胜利十一人6 最终进化版

PS2

厂商：KONAMI	发售日：2002年12月12日	
类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

球员能力详细解说（按照能力顺序从上到下排列）

能力名	解说
身高	队员的身高，一般来说身高越高，争头球时就会更加有利，防守面积也会大一些。
擅长脚	队员的惯用脚，分为左脚、右脚和双脚三种类型，当队员使用非惯用脚传球、射门时，精度和力度都会有很大程度的下降。
进攻能力	队员进攻的整体能力，值越高，被撞或被铲后恢复得比较快。
防守能力	队员防守的整体能力，值越高，抢球及铲球的成功率会比较高。
身体平衡能力	队员的身体强壮程度，这项数值较高时，在对抗中能够摆脱对方，传球、射门的时候受到的影响也会比较小，同时在争头球时也比较有利。
体力	队员的耐力，当队员的体力下降时，奔跑速度、弹跳力、传球、射门能力会有明显下降，所以体力越高的队员，完成其他动作就有了充分的基础。这一点尤其在下半场末段以及加时赛中非常明显。
速度	队员奔跑的速度，值越高，跑得就越快，但是带球跑不一定很快，这和盘带能力有关。
加速度	队员启动的速度，值越高，队员加速启动的速度就越快，这在突破过人的时候非常重要。
反应能力	队员的反应能力，主要体现在一些突发情况，比如球反弹变向等，还有就是在射门脱手补射，反应能力强的队员会在第一时间抢马赶到，把球射进网内。
盘带精度	队员的盘带精度，盘带精度高的队员在带球和在加速时球离身体都会比较近，带球时的感觉就是“人带着球走”，这项能力低的队员带球感觉就是“人追着球跑”。
盘带速度	队员的盘带速度，这项数值的高低决定了队员在带球奔跑时的速度，我们经常可以看到有很多队员平时无球跑动速度极快，但是一拿球就不行了，就是和这项能力偏低有很大关系。
短传精度	队员短传的准确程度，这项能力越高，队员短传的准确程度就越高，但这只适用于按×健的短传，用右摇杆的手动传球精度是不受此数值影响的。
短传速度	队员短传的速度，短传的速度越快，防守队员就越不容易截到球，手动短传的速度也不受此数值影响。

能力名	解说
长传精度	队员长传的精度，只有长传精度高，长传进攻才会有威胁，手动长传的精度不受此数值影响。
长传速度	队员长传的速度，这项数值主要体现在下底传中时，长传的速度越快，对方的后卫就越不容易争顶到球，手动长传的速度不受此数值影响。
射门精度	队员射门的精度，数值越高射门的精准程度就越高，主要体现在禁区内的低平球推射。
射门力量	队员的射门力量，数值越高射门的力量就越高，主要体现在禁区外的大力远射。
射门技术	队员的射门技术，射门技术高的队员射门时的调整幅度比较小，在对抗中射门受到的干扰也较小，能够顺利地完成射门动作，同时也能完成一些诸如凌空抽射、倒挂金钩等高难度射门动作。
头球精度	队员头顶球的精度，这项数值高的队员，无论是在头球攻门还是在头球摆渡时都会有比较高的准确度。
弹跳力	队员的跳跃能力，数值高的队员在争顶头球时会处于比较有利的位置。
技术	队员的技术，数值高的队员在作各种技术动作，比如转向、停球等等时动作会更加合理，完成质量也会比较高。
弧度	队员踢球的弧度，主要体现在踢任意球、角球以及射门的时候，数值高的队员踢出的球有很强的弧线，对球门的威胁很大。
攻击性	队员在进攻时的积极性，数值高的队员在进攻时会拼命地插上，非常有威胁，但是很容易越位。
心理素质	队员的心理素质，数值高的队员在比分落后以及体力下降等不利情况下能力受到的影响比较小，这是一个真正的球星必备的素质。
安定度	队员的状态稳定程度，这主要体现在联赛和杯赛中，如果连续参加多场比赛，队员的状态会有不同程度的下降，这时安定度就起了决定作用。
任意球精度	队员在踢角球、任意球、点球时的准确程度，这项数值高的队员在踢定位球时会有很大的威胁。
配合能力	队员的配合能力，这项数值越高，队员在比赛中的跑位就越合理，和其他队员进行配合也更加默契。

球员特技（按照特技顺序从上到下排列）

特技名	解说	特技名	解说
盘带	善于盘球，在数值相同的情况下有这项特技的队员盘带能力更强。	1VS1	善于射单刀球，与守门员1VS1时成功率很高。
头球	善于争顶头球，“高空轰炸机”型的队员，适合那些喜欢下底传中进攻的玩家。	界外球	可以将界外球掷得很远，可以利用这项特技用界外球发动进攻。
		第一时间传球	第一时间传接球的能力强，在快速反击的时候非常有用。
抢点	有这项特技的队员门前抢点射门的能力强，也就是平时所说的“机会主义者”。	擅长脚	无论在任何位置都可以用自己的擅长脚射门，保证射门质量。
攻击手	有这项特技的队员在进攻中会很积极，但是很容易越位。	盯人防守	盯人防守的成功率高。
射手	善于射门，射门的能力极强。	DF统率	后卫线上的统率，造越位时成功率高，一个优秀后卫的必备特技。
司令塔	有这项特技的队员在拿球的时候，其他队员的攻击意识加强，球队组织者的必备特技。	脚挡球	对于低平球射门可以用脚来挡，门将专用的特技。
组织者	和上一项特技相似，不过这是在拿球时，前锋的攻击意识加强。	PK守备	善于扑点球，门将专用的特技。
		1VS1守备	善于扑单刀球，门将专用的特技。
两足过人	可以使出特殊的两足过人。（见下文）	受伤耐性	分为A—E五个等级，A最高，E最低，等级越低，在受到对方犯规的时候就越容易受伤。
PK射手	善于射点球。		

实战中盘带的具体操作方法

在这次的WE6FE中，球员能力中有两项是和盘带技术有关的——盘带精度和盘带速度。前者的数值越高，盘带时球离身体就越近，这样球不容易丢，也比较容易做下一个动作；后者则是表示带球跑动的速度，有很多队员速度很快，但是一带起球来就不行了，和这项数值低有很大关系。同时，队员的特技中有一项是“盘带”，有这项特技的队员在数值相同的情况下，盘带的能力更强。

第一部分：基本的盘带动作

1.普通带球

方法是按方向键，这是最常用的盘带动作，能够非常灵活地传球、加速、射门，也能直接切换到其他盘带动作，缺点是速度较慢。

2.加速带球

方法是按R1+方向键，这也是很常用的动作，喜欢使用速度快球员的玩家对此再熟悉不过了，这种盘带速度很快，但是做其他动作时的反应时间较长，变向也不是很灵活，主要用于利用速度强行突破对手防线的时候。

3.高速带球

这是从WE5开始增加的一个新动作，方法是按R2+方向键。总的来说这是一种介于前两种带球之中的一种盘带方式，在加速带球会被对方断下，普通带球速度太慢的情况下，可以试试这种盘带。

4.低速带球

方法是按住L1+方向键，这种盘带对球的控制能力极强，但是速度几乎为0，在突破中没有任何使用价值，主要作用是护住皮球等待队友插上。

5.急速带球

方法是在加速带球中连点方向键，这种带球实际上是加速带球的强化版，基本上就是大脚往前趟，带球速度最快，但是灵活性和防御性非常低，适用于边路下底传中时的突破。

第二部分：特殊盘带动作

1.双脚晃动假动作

方法是连点L1键，这种盘带实际操作时难度很大，主要用在1对1突破的时候。笔者认为观赏性要大于实用性。

2.快速双脚晃动假动作

与上面一种相比，这种方式的动作更快，是一种不错的假动作，过人的时候很有用。方法是连点R2键。

3.扣球

这种足球场上经常使用的动作在WE中仍然是过人突破的有效手段，同时也是单刀球的处理方法之一（可以晃过守门员）。方法是按□+X。

4.横向拉球

使用这个动作可以将球横向平拉大约1个身位，在过人的时候非常有用。使用方法是按球员面向的直角方向键+R2。

5.跳跃

在对方防守球员马上就要铲到你的时候，按R2+方向键可以跳起来，以避开对方的铲球，防止受伤。

6.双脚假动作

这是一种很高级的过人方式，是盘带高手的杀手锏，方法是按方向键前——斜前——前，但这一切的前提是要求球员有这项特技——两足过人。

7.双脚假动作趟球

按方向键前——R2——斜前——前，可以在做出双脚假动作后大步向前趟球，这样更加利于突破。

8.反身扣球

在盘带时向后拉方向键，可以迅速将球向后扣，从而摆脱防守队员，实战中非常有用。

9.反身大扣球

在盘带时向后拉方向键+R1键，就可以做出幅度较大的扣球动作，和上一种动作的用途是一样的。

10. 踩球

在盘带时按一下R1键，就可以踩住足球，可以用于急停和加速中。

文/WE4





↑这两位都是在WE中叱咤风云的球星，大家知道他们是谁吗？

养鱼完全手册

暗黑编年史

钓鱼和赛鱼大赛是尼特镇长为了让镇上的居民们忘记世界周遭的恐怖与寂寞而想出来的娱乐活动。每十天在镇中心广场就会举办（FISHRACE）。奖品非常丰富！想参加的话，只要把钓来的鱼在水族箱中经过一段时间的培育就可以参加大赛了。

PS2	厂商：SCEI	发售日：2002.11.28
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

文/小孔

鱼的相关参数

什么样的鱼容易获胜呢？这首先要看鱼的各项指标：

1–ばとる（バトル），就是战斗能力，在碰撞的时候，此项数值越高，鱼越有优势。

2–しゅんぱつ，决定着比赛前半程的速度。

3–ふんばり，决定比赛中盘的速度。

4–ねばり，决定比赛后半程的速度。

5–スタミナ，耐力，决定着能力发挥的时间。

然后，就要看各个鱼本身的性格：

1–お调子者：领先的时候速度快

2–负けず嫌い：落后的时候速度快

3–胜负师：并肩的时候速度快

4–气分屋：随机决定

想要生育出最强的鱼，则要看双亲的各项数值,具体计算公式为：

（小鱼的单项数值）=（强的亲鱼的此项数值）+（弱的亲鱼的此项数值/7）

所以，双亲的各项数值只要都在7以上，就能逐步培育出数值不断成长的子代。而子鱼的性格则是会继承双亲中的一方的性格。如果双亲性格相同，则有可能生育出性格完全不同的子代。

刚刚繁殖出来的鱼还不能马上繁殖下一代，要喂过五次之后才能进入繁殖区繁殖成功。

品种手册

在《编年史》游戏中,不同种的两条鱼之间通过繁殖可以获得另外一种品种的一条鱼,并且获得数值上的强化。手中没有的珍贵品种可以通过这样的繁殖来获得。当然,进入繁殖水箱中的鱼,必须是一雄一雌的（BL禁止！）——喂他们吃萝卜可以改变他们的性别。

下面列举的，是部分重要的鱼可通过哪两种品种杂交而获得的详细资料：

1.ウマダカラ：

カジー×ボーボー
ボーボー×カジー
マーダンガラヤン×男爵ガラヤン
男爵ガラヤン×マーダンガラヤン

2.カジー：

ウマダカラ×ヒイラ
ウマダカラ×男爵ガラヤン
ガブラ×バクバク
ガブラ×ハマハマ
デン×ネジー
デン×ボン
ニラー×ノンキー
ネジー×デン
ノンキー×ニラー
バクバク×ガブラ
バクバク×ハマハマ
ハマハマ×ガブラ
ハマハマ×バクバク
ハマハマ×ピッコリー
ヒイラ×ウマダカラ
ピッコリー×ハマハマ
ボン×デン
男爵ガラヤン×ウマダカラ

3.ガブラ：

カジー×ヒイラ
グミー×ネジー
タートン×デン
タートン×ニラー
デン×タートン
ニラー×タートン
ニラー×ボン
ネジー×グミー
ノンキー×バクバク
ハグハグ×ピッコリー
バクバク×ノンキー
バクバク×ボーボー
ハマハマ×男爵ガラヤン
ヒイラ×カジー
ヒイラ×ボーボー
ピッコリー×ハグハグ
ボーボー×バクバク
ボーボー×ヒイラ
ボン×ニラー
男爵ガラヤン×ピッコリー

4.グミー：

カジー×ネジー
タートン×ヒイラ
デン×ニラー
ニラー×デン
ネジー×カジー
ネジー×ノンキー
ネジー×ハグハグ
ノンキー×ネジー
ノンキー×マーダンガラヤン
ハグハグ×ネジー
バクバク×ヒイラ
ハマハマ×ボーボー
ヒイラ×タートン
ヒイラ×バクバク
ピッコリー×男爵ガラヤン
ボーボー×ハマハマ
マーダンガラヤン×ノンキー
男爵ガラヤン×ピッコリー

5.タートン：

ウマダカラ×ハグハグ
ウマダカラ×ハマハマ
グミー×ノンキー
グミー×ボン
デン×ノンキー
デン×バクバク
ニラー×ボーボー
ノンキー×グミー
ノンキー×デン
ハグハグ×ウマダカラ
バクバク×デン
ハマハマ×ウマダカラ
ピッコリー×ボン
ボーボー×ニラー
ボーボー×男爵ガラヤン
ボン×グミー
ボン×ピッコリー
ボン×マーダンガラヤン
マーダンガラヤン×ボン
男爵ガラヤン×ボーボー

6.デン：

ウマダカラ×カジー
ウマダカラ×バクバク
カジー×ウマダカラ
グミー×タートン
グミー×ボーボー
タートン×グミー
タートン×ピッコリー
ニラー×ヒイラ
ネジー×男爵ガラヤン
ノンキー×ヒイラ
バクバク×ウマダカラ
ハマハマ×マーダンガラヤン
ヒイラ×ニラー
ヒイラ×ノンキー
ピッコリー×タートン
ボーボー×グミー
マーダンガラヤン×ハマハマ
男爵ガラヤン×ネジー

7.ニラー：

ウマダカラ×ピッコリー
カジー×タートン
ガブラ×ピッコリー
ガブラ×マーダンガラヤン
グミー×バクバク
タートン×カジー
タートン×ハグハグ
ネジー×バクバク
ネジー×ボン
ノンキー×ボーボー
ノンキー×男爵ガラヤン
ハグハグ×タートン
バクバク×グミー
バクバク×ネジー
ピッコリー×ウマダカラ
ピッコリー×ガブラ
ボーボー×ノンキー
ボン×ネジー
マーダンガラヤン×ガブラ
男爵ガラヤン×ノンキー





各级别比赛鱼选手能力表

初级鱼资料：

鱼名	种类	性格	バトル	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	スタミナ	合计	平均
ガラヤンマン	男爵ガラヤン	负けず嫌い	15	24	16	18	24	97	19.4
グミル	グミー	气分屋	16	18	16	19	18	87	17.4
タテガミ	ウマダカラ	负けず嫌い	17	23	16	17	16	89	17.8
ノキン	ノンキー	气分屋	13	13	21	16	20	83	16.6
パクリ	パクパク	负けず嫌い	19	14	18	16	18	85	17.0
ハマハ	ハマハマ	负けず嫌い	21	19	17	18	18	93	18.6
ピューネルン	ピッコリー	气分屋	17	15	19	20	20	91	18.2
ヒルマリン	ヒイラ	お调子者	21	23	17	17	18	96	19.2
ボボール	ボーボー	负けず嫌い	15	14	17	17	18	81	16.2
ボンス	ボン	お调子者	18	18	17	18	21	92	18.4

中级鱼资料：

鱼名	种类	性格	バトル	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	スタミナ	合计	平均
ウィンガル	男爵ガラヤン	负けず嫌い	27	33	30	37	30	157	31.4
ガップラン	ガプラ	お调子者	29	37	29	32	35	162	32.4
ゴールデンヒイラ	ヒイラ	お调子者	32	34	27	30	33	156	31.2
シーノンキー	ノンキー	负けず嫌い	21	28	37	34	43	163	32.6
ヒートグミー	グミー	负けず嫌い	38	35	29	32	33	167	33.4
ヒイラオール	ヒイラ	胜负师	33	36	42	33	32	176	35.2
ピリン	ピッコリー	负けず嫌い	34	32	37	35	33	171	34.2
ボービル	ボーボー	气分屋	35	33	31	31	31	161	32.2
ボッシュ一ン	ボン	胜负师	31	31	41	34	35	172	34.4
マーダラン	マーダンガラヤン	お调子者	26	40	31	29	40	166	33.2

高级鱼资料：

鱼名	种类	性格	バトル	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	スタミナ	合计	平均
ウマダリアン	ウマダカラ	负けず嫌い	43	59	57	44	47	250	50
ウマン	ウマダカラ	气分屋	39	68	37	44	41	229	45.8
カジートリ	カジー	お调子者	50	57	44	43	51	245	49
キャプテンヒイラ	ヒイラ	お调子者	46	50	50	50	61	257	51.4
グフォート	グミー	气分屋	46	58	45	50	49	248	49.6
ネイジーブルー	ネジー	胜负师	49	55	59	46	46	255	51
バロンガロン	男爵ガラヤン	负けず嫌い	38	55	55	54	56	258	51.6
ボーンバーン	ボン	お调子者	47	56	51	50	49	253	50.6
マーベラスヤン	マーダンガラヤン	胜负师	46	60	50	51	40	247	49.4
マホロバグミー	グミー	负けず嫌い	44	58	38	36	51	227	45.4

专业级鱼资料：

鱼名	种类	性格	バトル	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	スタミナ	合计	平均
ウマーダス	ウマダカラ	气分屋	49	83	49	72	66	319	63.8
ウマダカラオー	ウマダカラ	负けず嫌い	53	72	61	53	50	289	57.8
シブカジー	カジー	胜负师	42	62	72	82	56	314	62.8
タートントン	タートン	お调子者	58	48	65	64	85	320	64
ニュルー	ニラー	胜负师	52	70	53	65	78	318	63.6
ネジリンボー	ネジー	お调子者	65	68	70	67	54	324	64.8
ヒゲ	男爵ガラヤン	气分屋	66	89	73	44	55	327	65.4
ピッコリーノミ	ピッコリー	负けず嫌い	62	66	75	75	43	321	64.2
ボンボボン	ボン	胜负师	55	58	86	73	50	322	64.4
ライデン	デン	负けず嫌い	71	57	76	63	58	325	65











历史的軌跡——塞尔达传说漫谈



始

在塞尔达的世界里，海拉尔的人们都相信着这样的一个传说：众神赐予了代表力量、智慧、勇气的三角神力Triforce，来保护这片世间的乐土。大魔王加农为了得到这来自神的力量，劫走了王国的公主塞尔达，囚禁在恶魔之地。这时一个叫林克的年轻人勇敢的踏上了解救公主的征途。

1986年2月为了配合FCD的发售，任天堂急需制作一款新作来展示FCD的大容量和存储的优越性，这款游戏就是1986年2月21日发售在FC-DISC（FC磁碟机）的塞尔达首部作品《塞尔达传说》。可是谁也没有想到这款游戏日后竟能与马里奥系列比肩，成为游戏历史上的又一个里程碑。与当时《马里奥》等



清版过关ACT不同，《塞尔达传说》的关键在于多变的谜题和独特的道具。道具的引用让这个游戏变得趣味横生，不同的谜题需要用到不同的道具，如何使用好这些道具就成为了游戏的关键。游戏的高难度也成为了游戏的话题，一方面令许多玩家怯而止步，另一方面又由于各处竞相开展的疑难解答的栏目令游戏名声大作，游戏的销量也势如破竹，达到了170万套的高度，为FCD的销售立下了汗马功劳。

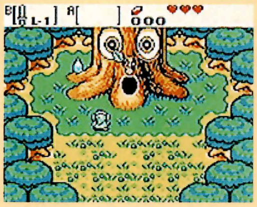
玩家可能还一直有这样一种感觉，为什么《塞尔达传说》要用塞尔达公主的名字命名而不用林克呢？当被问及这个问题时，宫本茂表示："一个游戏名字也需要恰如其分。虽然故事的英雄是林克，但是塞尔达公主在故事中所处的角色背景以及同加农的斗争中所表现出的坚毅让我有了这个想法（指用塞尔达命名游戏），这也是这款游戏想表达的内涵。另外给塞尔达公主起名zelda也是想要让这名女性角色有着让人感觉相当坚强的想法。"



超人气制作人——宫本茂。制作了多部脍炙人口且在世界上极具影响力的游戏作品。他生于1952年11月16日的京都府園部町，于1977年4月毕业于金池市立美术工艺大学，随后进入任天堂就职。2001年10月任取缔役情报开发本部部长。近年来由于职位的变动以及年龄的增长，宫本茂已经更多的退居幕后，而不再担当主力制作人，而在视察开发部门工作的时候却经常能够提出自己绝妙的看法，往往是许多人想不到的好点子。于2001年开发的全新游戏［PIKMIN］一举拿下了当年的日本文化厅艺术祭大赏，其成就已经达到了他人难以超越的高度。



成熟



神秘的海拉尔大陆，据说是众神的子孙生息繁衍之地。力量、智慧、勇气，这孕育着神的力量的三角神力Triforce长眠于海拉尔的圣地之中，保护着这片大地的宁静。传说只要触碰这块神圣的三角体，就会得到无穷之力，实现任何愿望。在一个偶然的情况下，一伙盗贼得知了Triforce的下落，于是无数心怀歹意的恶徒纷纷涌向了传说之地。一场血雨腥风的争斗之后，当仅存的那个人将手伸向Triforce时就注定了黑暗时代的来临，他就是人称“魔盗贼加农”的加农多洛夫。没有人知道加农触碰三角神力后许了什么愿望，但是从那天起海拉尔大陆就不再平静，黑暗之气笼罩着大地，那些原本应该永远被封印的魔物也开始蠢蠢欲动。为了解救整个大陆，代表着智慧的贤者和代表着勇气的海拉尔骑士团也加入了战斗。虽然最后成功的将加农封印了起来，但代价却是整个骑士团的覆灭。几百年后，邪恶的祭祀企图让恶魔加农复活，为了解开贤者的封印，许多少女离奇失踪，最后他不顾一切的将魔爪伸向了具有贤者血统的塞尔达公主……

这就是SFC上的《塞尔达传说－众神的遗产》，从故事上可以看出这一作是在《塞尔达传说》的基础重新制作的。众所周知，由于FC的机能的限制，无论是画面还是音乐都远没有达到出色的程度，而且剧情也不够完善，还达不到宫本茂心目中的理想的要求，正是基于此才有了《众神的遗产》的产生。与一代相比，这一作在操作方式和道具方面几乎没有太大的改变，仅仅是增加了跳跃和游泳等动作要素；但是画面、音乐及剧情方面却大幅提升。因为有著名的漫画大师石之森章太郎的加盟，画面显得细腻而且颇具卡通风格。剧情方面，与《塞尔达传说》的里世界一样，《众神的遗产》也加入了Dark world(暗之世界)，并且加强了两个世界的互动性；交代剧情时大量的电影手法和镜头切换也是初作远远不能及的。迷宫的设计和谜题的难度方面，由于玩家之前的颇多非议而下降了不少，但是原世界和暗世界谜题要素的互动又使之趣味大增。游戏难度的均衡达到了最佳水准。



←调皮的林克造型堪称经典，虽然ZELDA系列历经数十年的岁月，但是可爱的主角形象却一直没有变化，在人们心目中留下了不可磨灭的印象。在最新一作中，林克更加可爱了！

颠峰

在远古的混沌时期，三位黄金女神降临了海拉尔。掌管力量的女神Din用她强壮的力量创造了陆地，智慧的Nayru让这世界井然有序，而Farore用她的灵魂创造出生命。当三位女神回到天上时，她们留下了象征着神的力量的黄金三角。从此以后，黄金三角就成为了海拉尔大陆的守护者，保护着这块大陆的安宁。

在海拉尔的密林深处，有一个被人称为Kokiri的精灵族，Kokiri族的守护者Great Deku Tree（伟大的迪克树）也是神所留在海拉尔大陆的监护者。每个Kokiri人都有自己的守护精灵，只有林克除外（其实林克并不是Kokiri族的精灵，我们从《塞尔达传说－众神的遗产》的最后可以得知林克原来是王国骑士团仅存的后裔，代表着勇气的勇者，这也就不难说明为什么林克可以拿起圣剑了）。



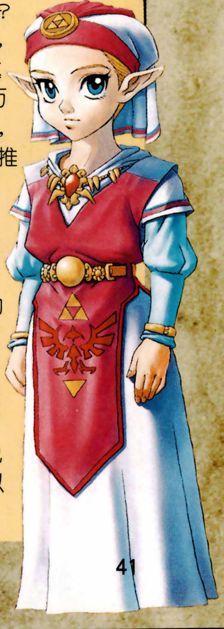
林克每天都在做着同一个梦，一个暴风雨的夜晚，林克看见自己独自一人站在王国的城堡外面。突然一匹马从城堡里面疾驰而出，停在了林克的面前，马上一位年轻的女孩看着林克，好像有什么话要说，但随后出来的黑衣骑士却迫使她匆忙离去。但黑衣骑士却停了下来，邪恶目光让林克不由自主地恐惧起来……

一天，正当懒惰的林克还在呼呼大睡的时候，妖精Navi叫醒了他并告诉林克迪克树正在遭受魔物的攻击。当林克赶到的时候，迪克树说道：“林克！这一阵你的睡眠一定充满了不安，黑暗之气马上就要来到海拉尔了。现在我已经被诅咒了，你愿意帮助我吗？”当林克进入迪克树的身体内并帮它解除了诅咒后，迪克树告诉他：“你做得很好，林克！现在邪恶正在寻找海拉尔的圣域，他们想得到神的遗产－三角神力。林克，快去王国的城堡，那里你将会遇到左右你命运的公主，我预知她知道任何事情。决不要将三角神力交给加农，带着这块神圣的精灵之石去寻访海拉尔的智者吧。”说完后迪克树就枯萎了。

与此同时，塞尔达，海拉尔的公主也做着同样的一个梦，梦中黑暗席卷了海拉尔大陆，就在危难之时一道闪电击向森林，紧接着从森林走出了一个人，他拿着一块神圣的石头，旁边有一个妖精跟随……



三年，等待的时间总是漫长而又令人期待，这期间我一直在想象：转化成3D后的塞尔达传说究竟是什么样子？谜题似乎用2D场景更容易表现，改换成3D后还能表达出塞尔达系列那独特的谜题方式吗？在万众瞩目之下，1998年11月21日，《塞尔达传说－时之笛》终于推出，其结果也没有让人失望，日本最权威的杂志《FAMI通》更是给出了40分的满分，这也是游戏历史上的第一个满分作品，足可见《时之笛》的魅力所在。如果说我认为《塞尔达传说－众神的遗产》给我一种完美的感觉的话，《塞尔达传说－时之笛》却让我感到惊讶，整个游戏期间我最想说也是说的最多的就是“啊，原来可以这样！”

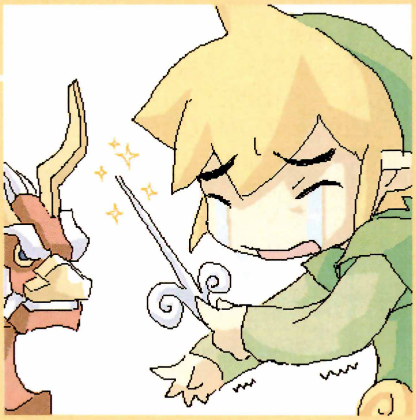


从整体上看，制作人员完全的发挥了N64的机能，多边形的增加让画面显得更加细腻，栩栩如生的人物神态、华丽流畅的动作完全比马里奥64提高了一个档次，光源效果更是好到极点。而小的方面，不论是马的嘶叫还是早上太阳从东方徐徐升起，都做的十分逼真，可见制作者的用心之处。另外本作新增加了日夜系统，早上的日升、傍晚的霞光、晚上的皓月让作品更具电影化；晚上漆黑一片，却让人有一种孤寂的感觉，幸好有时不时跑出来凑凑热闹的骷髅兵来圆场（^_^）。

由于之前有马里奥64的经验，任天堂在3D上的表现更加出色，将立体空间发挥的淋漓尽致。谜题也继续保持着一贯水准、创意十足，不过许多地方需要从多方位、多角度来仔细观察才能破解，这就让曾经玩过塞尔达系列的玩家也能找到全新的感觉。作为一个3D动作游戏，游戏最需解决的就是视角问题。《塞尔达传说－时之笛》中新采用的LOCK ON系统（锁定系统）让视角问题迎刃而解，这也成为了《塞尔达传说－时之笛》致胜的关键。不过游戏后期“水之神殿”的难度之高，大大的破坏了游戏整体的平衡性，可见世上并没有无暇之玉。

个人观点：《时之笛》中我认为最为出色的就是剧情。由于游戏容量的大幅增加（相比于SFC），游戏的流程也变得相当的长，大量的特殊事件和丰富的迷你游戏让整个游戏变得更加充实。游戏中的角色数量也远非以往作品所能相比，林克儿时的玩伴Saria、zora族的公主Roto、牧场的女孩Malon以及未来世界的Sheik（就是塞尔达公主）为游戏增添了最亮丽的一笔。过去、现在、未来，游戏紧紧抓住“时间”这个主题，未来世界与林克一同战斗的Sheik体现了塞尔达公主坚强的一面，一段动人的爱情也就此而产生。当林克打倒魔王加农时，神谕之声响彻天空：没有正直的心，将永远无法控制神的力量。

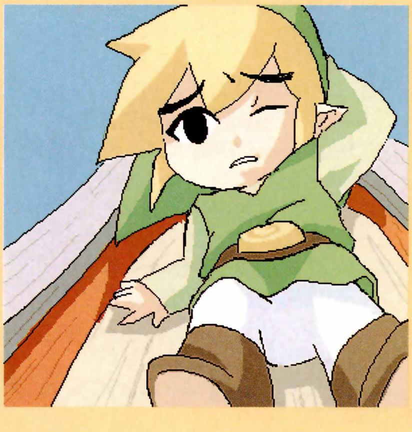
展望



在NINTENDO SPECIAL WORLD2000上，任天堂向我们展示了一段成年后的林克同魔王加农对决的影片，优秀的画面和英气逼人的林克让在场的塞尔达FANS无不欢声雀跃。的确，想看到真人比例的林克活跃在游戏舞台上（其实《时之笛》里面就有林克的青年篇，不过人物还是相当的卡通就是了），在任天堂FANS心目中早已没有什么秘密可言了，面对前作史无前例的满分以及这段让人震惊的影像，塞尔达的热浪一时间席卷了日本所有的媒体和BBS。就在大家都翘首期盼更新的塞尔达影像时，任天堂却在2001美国E3展后宣称将采用卡通渲染来制作新的《塞尔达传说－风のタクト》（《塞尔达传说－风之韵》），从同时公布的影像上我们可以看到林克又恢复成以往的二头身，而且人物造型的卡通化比《时之笛》犹有过之而无不及。游戏完成度如此之高，看来任天堂准备新版本的塞尔达传说已经不是一天两天的事了，而且从制作者针对新作的谈吐之中我甚至敢断言：在NSW2000后不久，任天堂就推翻了原有版本而转向现在正在开发的塞尔达之中，或是压根就没有NSW2000上所谓的NGC塞尔达新作。一年！任天堂将近一年的隐瞒让许多期待看到更多像NSW2000上的塞尔达影片的FANS们一时间感到无法接受，纷纷通过BBS表达了他们对任天堂失望，而且一些近似诅咒的话语也是以往所不敢想象的。面对玩家如此剧烈的反对，连一向老谋深算的任天堂也感到有些不知所措，紧急之下赶忙透露出原NSW2000版本的塞尔达也同时存在的消息来平息众怒，而且王牌制作人宫本茂也正式向玩家道出其中的原委：

“一年前，我们很认真的制作你们在NSW2000上所看到的塞尔达传说版本，但之后我却开始怀疑新的塞尔达传说中林克的理想年龄是几岁，成长的林克难道真的是我想要追求的吗？

你们知道，一个产品获得狂热的评价而变成一个名作，然后下一年就会出现许多类似的游戏来追随这个形势。看看电影、看看日本的卡通，他们都只是追随一个类似的趋势，而且一般大众从来不能分辨它们，这正是我们最担心的地方。于是我想做的是制作比别人更好的游戏而且不能忽视某些不同东西的重要性。”



作为任天堂的两大顶梁柱，马里奥系列和塞尔达系列正是业界各公司所瞩目的对象，续作没有大幅度的跃进就意味着失败。距离马里奥64的推出已经6年，续作阳光马里奥却仅仅只能是马里奥64延长线上的作品，这样的结果自然导致了《阳光马里奥》发售时远没有想象中的风光，相反却得到了许多玩家的诟病，差强人意的销量（虽说《阳光》受到了当时日本NGC普及率低下的影响，但是N64初期的情景远比现在NGC要差，但作为首发的《马里奥64》却丝毫没有受到影响，而且比起半年前发售的《任天堂明星大乱斗DX》，《阳光》也远远不如。）也使得《阳光马里奥》成为一个半失败品。作为塞尔达的FANS，我相当的欣赏任天堂在《塞尔达传说－风之韵》中的变化，试想一下：如果新的《塞尔达传说》也像《阳光》一样，仅仅只是画面的改进和玩法的略加改变而没有本质上的区别，其结果又将如何呢？看看生化系列的销量，一代不如一代，可见游戏性没有质的飞跃是很难让玩家满意的。事实上，现在的游戏必须华丽！但并不能将游戏的乐趣分散。据最新的消息，任天堂将推出《塞尔达传说－风之韵》的特典版。特典版里面除了《塞尔达传说－风之韵》之外还将附加上N64上的《塞尔达传说－时之笛》以及曾经腹死胎中的64DD版《里塞尔达传说－时之笛》（这应该就是之前任天堂所承诺的NSW2000版的塞尔达），任天堂这招实在是太过狠毒了（^_^），一来全新的《塞尔达传说－风之韵》势必将吸引了大批游戏迷的眼球；二来又可以将曾经痴迷《塞尔达传说－时之笛》和苦苦等待《里塞尔达传说》的游戏迷重新聚之麾下，而且之前的成年林克事件也将一笔勾销，落得个全赢的局面。

タクト在德语里有指挥棒的意思，而且任天堂日前也已经证实タクト将和时之笛、面具一样成为一个实际的道具，可以用它来

操作风，不难看出タクト将和时之笛一样成为游戏中的关键所在。在任天堂的广告里我们也可以看到一些和风有关的地方：当林克抓着一片树叶在空中飞翔时，风能够改变飞行的方向；在水上的迷你游戏中，林克将坐在船上并收集海上的钱币，这时游戏画面将自动显示出风吹的方向，如果逆风行驶的话就不能在规定时间内完成任务，而如何利用好风来得到速度就成了游戏的关键。另外从E3上的试玩版我们可以看到游戏有着与以往的《塞尔达传说》一样经典的谜题，你需要用点亮的火把将门打开，利用房间中灯上的绳子摆过地上的裂缝，推动箱子来压住地上的开关。与以往不太一样的是，推箱子只需按住R键就可以了。而利用灯绳的方法则是跑向灯并自动跳跃到灯上，当林克抓住灯上的绳子时，他还可以前后的摆动来控制飞跃的距离。战斗画面极具魄力，跳跃重击和必杀技圆弧斩更是威力惊人，独特BOSS战也将是对玩家技术力和智慧的双重挑战。

奇特多变的道具、丰富的动作性可以说是历代塞尔达共通的特点，但是从短短的试玩版和广告中我们还是能够看出《塞尔达传说－风之韵》一些不同于以往之处：

一，电影化：对游戏的电影化，早在《塞尔达传说－众神的遗产》时宫本茂就有着自己独特的想法。作为一个以动作解谜为要点的游戏，《众神的遗产》电影化的描述手法令其剧情丝毫不逊于当时的RPG大作，镜头的自然切换也颇具功底。游戏开头那个雷雨交加的夜晚，公主的呼唤、诡异恐怖的声效让人至今都难以忘怀。对于《塞尔达传说－风之韵》，宫本茂提出了新的观点“目之力”，所谓的目之力就是指游戏中角色充满感染力的眼神。通过对眼睛的描绘，林克推箱子时的专注、掉入岩浆的痛楚都很好的反映在镜头前，有时一些夸张而颇具喜剧效果的眼神也为游戏平添了几分魅力。与以往的宣传片不同，这一次《塞尔达传说－风之韵》售前的几段广告不再以动作作为主要的卖点，取而代之的是剧情的发展，人物的刻画，让人有一种看好莱坞卡通电影的感觉，相信这将是宫本茂对游戏电影化的新的诠释。如今在MGS2大获成功的前提下，游戏同电影结合也许真的会给疲软的游戏市场注入新的活力。

二，剧情变化：以往塞尔达系列的剧情几乎都是大同小异（外传例外），无非就是讲述林克、塞尔达公主以及恶魔加农之间关于黄金三角神力的纠纷冲突。但是根据目前的情报，《塞尔达传说－风之韵》故事的起因却是林克的妹妹Caril被一只怪鸟抓走，林克为了救出自己的妹妹而踏上了冒险的旅行，并在旅途中结识了大头怪老头Aozl、开朗的美少女Tetra、鸟人Postman等同伴。但是塞尔达公主、魔王加农、黄金三角神力Triforce呢？这到底是欲盖弥彰还是一个全新的游戏我们只有等到12.13才能知晓。





后话

作为游戏界的重头游戏之一，《塞尔达传说》系列的如此出色正源之于制作者对游戏的不懈探索。《塞尔达传说》的推出给充斥着ACT、STG的业界带来了一缕清新之气；前作巨大的成功并没有让《林克的冒险》沿袭其俯视的观点，取而代之的横向卷轴模式正是宫本茂等制作者对游戏的不断尝试；GBC上的《大地之章》、《时空之章》的推出则是对游戏互动性的全新挑战，两个游戏不仅内容上完全不一致，而且通过密码的连接能够打出隐藏的剧情，另外先进行的游戏还会影响到第二个游戏的剧情，这样一来游戏的可玩性就大大的加强了。“我时常告诉我的成员，他们应该有更多的自由来创造任何他们喜欢的东西。我们之所以重复如此多的林克的体验，就是找到我们所需要的真正的塞尔达传说。”宫本茂的话让我们感受到他对游戏的执着，也正是这样的宫本茂，才能做出让人放心的游戏。

初中时，哥哥向我极力推荐塞尔达这款游戏（GB上的《梦见岛》），当时沉迷于口袋妖怪和机战的我一开始甚至对之不屑一顾。现在回想一下，我真是感到万分庆幸，还好一时的不屑没有让我与这个我最爱的系列失之交臂。给每一个游戏一个机会，也许你会发现更多惊奇。

文/太阳黑子工作室 花差花差小宝

— 塞尔达全系列资料附录 —

游戏机名称	平台	发售日期	版本	容量	价格	销量	备注
塞尔达传说	FCD FC	1986年2月21日 1992年2月19日	日 日	－	2600日元 －	650万套 （含美版和FC版）	A.RPG鼻祖，划时代的作品
林克的冒险	FCD FC	1987年1月14日 —	日 日	－ －	2600日元 －	440万套 （同上）	外传性质的作品。为解救沉睡的塞尔达公主，林克踏上了新的旅途
塞尔达传说—不可思议的果实	GBC	2001年2月27日	日	32M	3800日元	合计80万套	任天堂与CAPCOM合作制作的作品，游戏间的互动之章～大地/时空性让人叹惊
塞尔达传说	BS卫星系统	—	日	－	－	－	初代《塞尔达传说》的卫星传送版本
ZELDA	Game&Watch	1989年8月	美	－	－	－	仅在美国发售的游戏
塞尔达传说—众神的遗产	SFC	1991年11月21日 1992年4月	日 美	8M	7700日元 －	115万套 330万套	SFC第三个百万大作（指日本），为SFC在战胜MD立下汗马功劳
塞尔达传说—梦见岛	GB	1993年6月6日	日	4M	3500日元	80万套	系列在掌机上的第一弹，外传性质作品。
塞尔达传说—梦见岛DX	GBC	1998年12月12日 1998年12月31日	日 美	8M	3800日元 －	近50万套 400多万套	GB《梦见岛》的复刻作品，增加了最后隐藏迷宫
塞尔达传说—时之笛	N64	1998年11月21日 1998年11月23日	日 美	256M	8600日元 －	145万套 550万套	《FAMI通》首个满分游戏，游戏3D化让人有了全新的体验
塞尔达传说—姆吉拉的面具	N64	2000年 4月27日 2000年10月26日	日 美	256M	5800日元 －	60万套 －	沿用《时之笛》引擎系统的作品
塞尔达传说—风之韵	GC	2002年12月13日	日	－	6800日元	未知	《FAMI通》第四个满分的游戏，受人瞩目的系列新作，采用了当今最为流行的卡通渲染技术



无尽的沙加 UNLIMITED Saga



PS2	厂商：SQUARE	发售日：2002.12.19
类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

■文/铁杆合作组·星川明人

本作最大的特点便是可以在七名主角中任选一名进行游戏，并且每位主角的故事、游戏路线、所遇到的伙伴以及敌人等等均不相同，如果想看到《无尽的沙加》的全部剧情无疑要穿版七次才可以。游戏中的流程基本上可以归纳为“在城镇收集情报以及选择冒险路线”——“野外或迷宫中冒险”——“角色成长”。下面我们就来看看充满“沙加”特色的游戏系统。

游戏系统全面解析

——按键——

方向键——在城镇中或世界地图移动，选项选择。

△——战斗中选择攻击方式时查看武器属性，冒险地图中缩小地图以及显示回合限制。

□——世界地图中放大地图，冒险地图中打开状态选单，战斗中发动连携技。

X——取消，世界地图中缩小地图。

○——确定，战斗中发动单体攻击技。

L1、R1——城镇、冒险地图中更换选择角色。

L2、R2——菜单翻页。

L3——冒险地图移动，选项选择，冒险地图中按下为休息。

R3——冒险地图中按下为休息。

START——越过片头动画。

SELECT——没用……

——移动方式——

本游戏的移动方式不同于通常的ＲＰＧ游戏一般可以上窜下跳、四处游荡，而是固定的移动地点。在世界地图以及城镇中都是以图片配合文字的形式来显示可移动的场景的，直接以方向键选择后确定即可，而在冒险地图中则需要向希望移动的场景方向推左类比摇杆并持续１、２秒的时间后角色移动。冒险地图的可移动地点也与城镇以及世界地图不尽相同--全部的可移动地点都是以铭牌来表示的，“？？？”为未移动过的地点，另外冒险地图的地点铭牌的文字颜色也有不同，紫色为通常地点，黄色是有敌人处于此地点，而红色则是有大量敌人或着强力敌人处于此地点。最后，在冒险地图中行动时需要注意的就是在部分迷宫中会有回合数的限制，回合数满后会自动返回城镇，如果此时没有完成此次冒险任务的话，只有再来过了。

——调查——

在冒险地图移动时常常会遇到机关、宝箱或者直接丢在路边的装备，在这种时候就要果断的按下○键调出选单选择アクション进行调查，而调查对象显示在画面的最上端，可以利用方向键的左、右来更换。



——角色能力——

角色生死存亡的概念还是与《沙加》的以往风格相同，敌我双方的每个角色都是包括HP与LP两种数值，当HP耗尽后角色并不会死亡，再次遭到攻击时会开始消耗LP，当LP耗尽后角色才会死亡，但是某些强力的攻击技或特殊技会无视HP的存在而直接消耗角色的LP。由于《无尽的沙加》中没有药草的设定，因此在冒险时的回复只有依靠魔法或者休息了，但是需要注意的是休息仅仅回复HP，并不会回复LP。

能力成长方面的设定也像以往一样，即没有经验值以及等级系统。在每次冒险结束后每个角色会获得四个不同的特技并利用安装特技来增加角色能力，每项安置的特技会影响周边三个属性的数值，所以角色主修的技能一定要安置在能力板的正中间，这样才能够得到最佳的成长效果。



——成长系统——

火：象征火焰、光、破坏与战斗意志，可以进行炎系攻击与精神性的攻击辅助术。

土：象征土、岩石以及精神性的肉体强化，可以进行精神性、强化、治疗的魔法。

金：象征金属、磁力以及物理法则，可以进行磁力与物质强化术。

水：象征水、环境、黑暗以及时间，可以进行水、冷气攻击以及时间流操作术。

木：象征树木、气候、恢复以及成长，可以进行生命力强化术。

力：影响以武器攻击所造成的损伤。

技：影响生命损伤以及连续技的成功率。

体：影响所受到的物理攻击损伤以及肉体性异常状态的恢复速率。

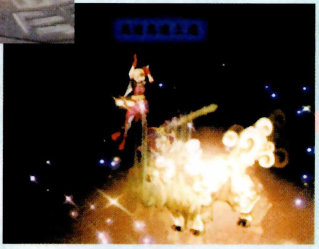
魔：影响法术攻击所造成的损伤。

心：影响所受到的魔法攻击损伤以及精神性异常状态的恢复速率。

——魔法——

在《无尽的沙加》中使用魔法有两种方式，一种是装备本身含有魔法的装备品，这类魔法使用时会消耗HP与MP，当MP用尽后将无法再使用。另外一种方法就是角色本身习得魔法，此类魔法只会消耗角色的HP，横竖HP归0也不会死人，这样就可以说是无限的魔法啦……但是如果这个时候受到攻击的话……







角色本身习得魔法需要各种形态的“ファミリア”，即“使魔”，在冒险结束后将他们安置在能力板上，即可习得魔法，但如果希望习得高等级或其他属性的魔法则需要利用一种叫做“魔道板”的大板砖（大片石也可以啊～），在能力板安置了“魔道板”并且开始对其进行解读后的每次战斗都会得到不等的点数，利用这些点数增加“魔道板”上的三种魔法的解读值，当解读值满后魔法习得。这些大板砖（再次重申，大片石也可以）可以在高等级的宝箱中或者与ＢＯＳＳ的战斗胜利后得到。

——状态选单——

（冒险地图中打开）

ステータス详细——查看角色数值。

スキル·魔道板研究——确认习得的特技，确定魔道板的研究。

メンバー并び替え——更换角色位置。

パネルボーナス——确认角色成长的数值分配。

连携整理——设定连携技的整理与保护。

技·术一览——习得的战斗系特技、魔法的确认。

メイン攻击设定——设定角色默认的攻击方式。

——战斗系统——

战斗系统解体后的流程大致上分为三个步骤：一、决定五个行动值行动的角色以及各自使用的攻击方式。这是在攻击前的准备工作，使用何种武器、何种特技，攻击哪一个敌人，是使用单体攻击技还是使用连携攻击技等等，这些全部直接影响到攻击的成功与否，因此一定要谨慎选择。二、利用轮盘选择单体攻击技或者连携攻击技。五个行动值全部设定完成后就要决定攻击种类了，决定攻击的方式有些像玩老虎机（这样看来这个游戏在日后有被评为赌博机的可能性……），轮盘中的攻击单位有四种颜色代表当前攻击方式的等级，由低到高的颜色代表分别是绿色－－蓝色－－粉色－－橙色。之后就是要根据情况不同而选择是使用单体攻击技或者连携攻击技展开攻击了，○键为单体攻击技，□键为单体连携攻击技。注意，此时如果战场情况有变或者对目前攻击顺序不满意的话依然可以利用方键更换攻击次序。三、敌我双方开始攻击……什么都不用按，一面看一面依情况考虑下一回合攻击方式。



——连携技——

这是本作中新增加的系统，可以是一位或者多位角色进行连续攻击，从而一次性产生强大的攻击力。影响连携技攻击是否成功达到效果的原因有很多方



面，其中影响最大的莫过于攻击方式，同种类的攻击方式发动连携技的几率比不同种类的攻击方式发动连携技的几率高很多，例如连续的短剑攻击……至于其他因素嘛，还是把连携技攻击分为三种来解释比较容易理解，首先是单人连携技，单一角色的攻击速度是固定的，不易被敌人攻击而扰乱顺序，比较容易形成连携技，但是单人的连携技攻击所产生的攻击力远不及多人连携技攻击所产生的攻击力。多人连携技，虽然混合角色能够产生强大的攻击力，但是由于攻击速度不同，很容易被敌人攻击而破坏连携技。敌方连携技，其实性质上没有什么太大的分别，唯一的分别就是哪个是敌人使的……





每次使用连携技时画面右下出现的“连携率”是十分重要的数值，他直接影响着连携技所产生的攻击力，而提升“连携率”的方法就是不断使用同种类攻击方式的连携技。另据官方公布的资料来看，“连携率”最大上限竟然为200%！！那将是何等的攻击力啊……

——战斗系特技习得——

每一项特技的等级初始状态都是一级，即绿色攻击单位，如果经常使用某一种特技达到一定次数并且在角色能力板装备有习得该种武器二级以上特技的时候，在攻击的时候角色的头顶出现一个灯泡，这就代表此角色该种武器的特技等级已经上升。

——特技的种类与应用——

特技的应用在《无尽沙加》中占有着比魔法更加重要的地位。对于战斗系的特技，每件武器允许有七种不同的特技，其中有些特技需要特殊的武器才可以习得的。特技的等级越高，给予敌人的伤害越高，而连携技与必杀技也都会有所不同，因此要考虑到队伍中各个角色的特性使他们学习不同的特技。非战斗系的特技更是必不可少的，例如开锁啦、越过障碍物啦等等很多特殊地形、特殊地点或特殊道具全部需要利用非战斗系特技才可以到达或者入手，所以每次角色成长时一定要合理的分配队伍中各个角色的特技。

■战斗系特技

パンチ	拳系特技攻击
キック	脚系特技攻击
投げ	投技攻击
格斗マスタリー	全部的体术特技攻击
短剣	短剑系特技攻击
长剣	长剑系特技攻击
斧	斧系特技攻击
杖	仗系特技攻击
枪	长矛系特技攻击
弓	弓箭系特技攻击
マスタリー	全部武器特技攻击
铳	枪系攻击
タフネス	肉体异常状态回复
立ち直り	精神异常状态回复
ナチュラル	免受肉体异常状态
钢の意志	免受精神异常状态
肉の铠	物理伤害减轻
不屈	魔法伤害减轻
技の达人	特技成功几率增加
术の达人	魔法成功几率增加
节约魂	道具耐久度下降速度降低



■非战斗系特技：

アクション	调查、打开宝箱、捡起物品，调查怪兽会引发战斗
道案内	便于野外搜索
洞窟探检	便于洞窟搜索
建造物の知识	便于建筑物内搜索
障害越え	越过障碍物
水泳	在水中不消耗体力，越过水属性障碍物
适应能力	在任何场景回复力均提升
见破る	发现隐藏的房间
闻き耳	确认怪兽位置
键开け	开启通常的锁匙
罠外し	解除通常的陷阱
身のこなし	并对突发的危险增强对策能力
外交	进行各种交涉
あきんど	低价购入商品
マハラジャ	购买的道具能力上升
おしゃれ	外交成功率上升
地味	遇敌几率降低
武器加工	武器加工、武器修理
装饰品加工	盾或装饰品的加工与修理
目利き	完全引发道具的能力
占い	使宝箱内物品能力上升
魔道板	决定解读的魔道板

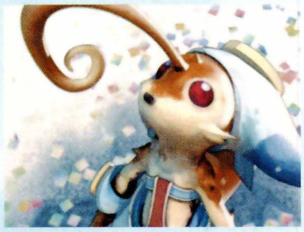
——几种异常状态——

气绝	战斗不能，倒地
麻痹	战斗不能，半跪
黑暗	命中率下降
毒	一回合间ＨＰ回合量减弱
眠	行动不能，受到攻击时状态恢复
しびれ	攻击时，轮盘内出现干扰单位
スタン	未行动的行动值消失

——装备品的有效运用与修理——

在《无尽的沙加》的世界中，所有的装备品都是有耐久值的，当耐久值归零后此装备品将无法再使用。诸多装备品中消耗尤为厉害的莫过于武器了，在战斗中查看武器状态时显示的武器ＭＰ便是武器耐久值的另外一种表示方式，而每攻击一次均要消耗不等的耐久值，而消耗的程度则是取决与所使用的攻击方式与攻击系特技的等级。另外武器还有一点比较特殊的地方，如果玩家在一场战斗中将一件武器的耐久值耗尽，这件武器在一场战斗中固然无法再次使用，但是在本次战斗中它仍可继续使用，也就是说是彻彻底底的没有了限制，鉴于此种特性，玩家大可放心使用高等级的武器，待其耐久值所剩无几时更换低等级武器继续使用，当临近当次冒险的ＢＯＳＳ战前再将已濒临破损的高等级武器换上，这样一来冒险途中省掉了和杂兵磨血的时间，在ＢＯＳＳ战时也依旧有高等级武器可用。

耐久值归零的武器可以带回城镇去合成屋与其他素材合成，从而达到回复耐久值的目的，而在野外冒险时则只有依靠非战斗系特技“武器加工”来为装备品回复耐久值，但是仅仅限于耐久值处于１～２０之间的武器。



主线流程攻略

★罗拉(ローラ)篇：

［バコリナ・雪の丘］

首先前往的目标是［ウァフトーム］，在旅店选择ウァフトーム目指～その１～开始旅程，出城后一直向西南行。

［ワンダ・运び屋の处点］

在旅店收集情报会遇到ジュディ并且加入队伍同行，冒险选择中选ウァフトーム目指～その２～继续前进。

［ゾマ・热い村］

在旅店选择ウァフトーム目指～その３～继续前进。

［ロングシャンク・半岛の町］



在酒馆内收集情报会遇到米雪儿（ミシェル），选择ヴァフトーム目指～その４～乘船出发。在船上会再次遇到米雪儿，其加入后一同前往船头甲板消灭怪兽ＢＯＳＳ。

［ヴァフトーム·神殿の町］

到达［ヴァフトーム］后首先前往［イスカンダール广场］参加祭典，动画后再次前往广场进入［エスカーダ王家灵庙］，出来后会遇到エスカーダ家的大臣巴基尔·捷列奥斯（バジル·ゲレイオス）。之后回到旅店发展剧情，王家护卫弗朗西斯（フランシス）加入。



冒险选择中选“エスカータの归还”向安利（アンリ）的故乡出发。

［エスカータ·古い王国］

首先前往［エスカータ城迹］，在迷宫一层的藏书库内调查五册书。之后在旅店选“土のエレメンタルギア”出发。进入迷宫前アンザンィ会加入队伍。

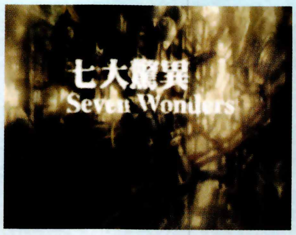
洞窟中的壁画调查后会变成怪兽，而且有些还很强。向东行并利用特技“水泳”渡过河流，调查最北侧靠近尽头处的壁画，将形成的怪兽消灭后进入出现的洞口，在内洞渡过河后进入另一洞口，到达尽头的［守护者の地］时会有ＢＯＳＳ战。



［イスカンダリア·英雄の町］

冒险选择中选“水のエレメンタルギア”，之后亚人类阿米克（アーミック）加入队伍。

要通过洞穴必须利用晶球因温度变化的特性，洞内喷出的冷水泉能够降低晶球的温度变为蓝色，而热水泉则是将晶球变为红色，绿色的晶球只要带着蓝色的晶球四处溜达一段时间就可以了。首先将蓝色时的晶球放入左下侧的有狮子头像的壁刻中，接着将绿色时的晶球放入左上方的靠近地下冷水泉的壁刻中，最后将红色的晶球放入最右侧的壁刻中，这时洞内北侧中央的地底湖会出现新的洞口，进入并走到尽头就可以得到“岚神の长靴”。





［チアパ·チアパ族の村］

选择“木のエレメンタルギア”出发，由于稍后ブラティフィラム会加入，所以必须让队伍中除主角外任意一名角色暂时离队，选定后按□键确定。

进入森林后只有一条通路，行至尽头调查路边的看板后就可以向森林内部前进了，找到“雷神の指轮”后会有一场ＢＯＳＳ战。

［サドボス·森の町］

选择“金のエレメンタルギア”出发后穆索尔·亚尼（ムゾル·ヤニー）加入。

本次的迷宫是一个被废弃的矿井，首先要前往最右侧的“作业用怪兽”处反复挖掘，当怪兽从梦中惊醒并发怒时按原路返回岔路，待怪兽喷出火焰后再回去挖，直到取得炸弹。接下来到一层右侧由于坍塌而堵住的矿道，调查并使用炸弹后利用升降机来到地下二层，不断的去调查地图左侧的“作业用怪兽”直至取得另一颗炸弹，接着再次回到那个坍塌的矿道，并利用炸弹将通路完全炸开，继续深入便会遇到这个迷宫的ＢＯＳＳ了。

［ヴァフトーム·神殿の町］

在旅店选择“骑士团庙”出发。

进入迷宫后径直前往被分为两个部分的地下三层，蓝色与紫色区域各有一个ＢＯＳＳ，将他们作掉后三层的中央会出现新的房间，不过同样是被分为两个区域，到达紫色的中央房间后任务结束。需要注意的是，如果消灭了一个ＢＯＳＳ或者消灭了两个ＢＯＳＳ而没有进入紫色中央房间时便因达到回合数而返回城镇的话，再次进入迷宫后需要重新与两个ＢＯＳＳ战斗。



［ヴァフトーム·神殿の町］

选择“アヴァロン”出发。蹬岸后会在分岔路一带看到被三座高塔包围的洞口，之后便先去寻找这三座高塔并将塔上机关拉下，三座高塔的机关全部开启后





返回看到洞口的场景，利用右侧的升降机进入洞穴便会开始ＢＯＳＳ战。

[チアパ・チアパ族の村]

选择“神船の锚”。到达地图前并进入建筑物移开石门，进入后到达“星望祭坛”有ＢＯＳＳ战，胜利后调查出现的“星盘座”。继续深入并移开尽头的石门下楼，之后按照星与星之间的连线前进，在尽头处利用“天之川”返回地面后向北移动，更换场景进入另外一座建筑物，移开石门到达另一个“星望祭坛”再有ＢＯＳＳ战，之后调查出现的“十四星仪”并沿旁边房间下楼，依旧是按照星与星之间的连线前进，但是达到分岔路时要先向左侧移动至尽头完成星座图像，再回到中间通路的尽头，接着就是本次冒险的最后一场ＢＯＳＳ战了。



[エスカータ・古い王国]

在旅店选择“空中庭园”出发。这次的冒险迷宫比较简单，在遇到［断崖］的时候，只要调查旁边的高台便会出现一座折断了翅膀的石像，为它装上正确的翅膀后它会改变一次空中庭园的季节，如此反复将季节变为冬季时就可以通过［断崖］了，由于选择次数不限，各位玩家尽可以去逐一尝试。

任务结束回城后利用大地图移动至［ゲレイオス城］引发情节。

[エスカータ・古い王国]

冒险选择中选“决战！ダグル城”。这个城的地形比较复杂，但是不需要解谜，花点时间绕一绕就能在最下层找到ＢＯＳＳ。战斗胜利后再回［ゲレイオス城］引发情节。





[ゲレイオス城]

连续两场ＢＯＳＳ战后再次回到城中，补充好装备后去旅店选择“ゲレイオス追をって”。

这个迷宫是“七大惊异”中的一个，全部由迷宫拼凑的图案所构成，只有将五个区域的地图拼凑完整才能继续深入，说白了就是迷宫的每个角落都要走到才可以。首先将右侧的两个迷宫完成，之后是左上的迷宫，最后是左下、正上方的迷宫。每完成一个迷宫后都可以利用所在地的轮盘回到研究所，几个迷宫中比较麻烦的是左下和正上方的迷宫，左下的迷宫在遇到透明的墙而无法前进的时候要先将隔壁房间的按钮按下，这时透明的墙便会消失，完成一侧的地图后再去相对的房间按下另一按钮，完成另一侧地图后在尽头按下第三个按钮即可。正上方的迷宫有三个隐藏通路通向中间的三个圆形房间，只要向着中间的圆形空白的墙壁推动左类比摇杆就能进入。



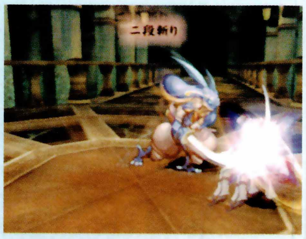
五个区域的地图全部拼凑完后前往研究所，在进入中央地带前可以利用那里的水晶记录以及成长角色，但是只限一次，如果使用再多的话会扣除部分LP。

进入中央地带后又是两场连续ＢＯＳＳ战。最终ＢＯＳＳ虽然很强，但还是沙加的老作风——莫名其妙的主角与他莫名其妙的朋友在莫名其妙的空间中与由莫名其妙的东西合体成的莫名其妙的总ＢＯＳＳ嘶杀……

◆ 卷尾寄语 ◆

没完没了的沙加，没完没了的明人……

当大家看到这篇攻略的时候，应该已经是临近元旦了，铁杆合作组全体成员借此佳节之际恭祝各位看官新年愉快……

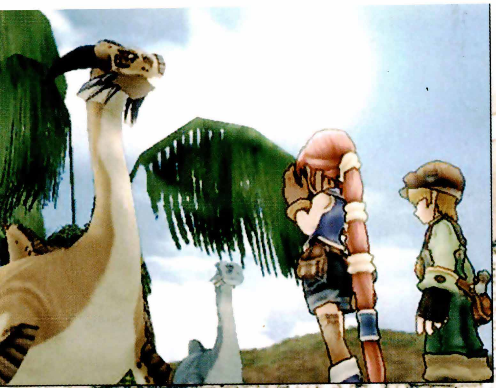


攻略到这里就完全结束了，最后明人要感谢［电玩俱乐部论坛～游戏讨论区］的诸多网友，他们在明人攻略困难之际给予了实质以及精神上的支持，在这里，明人向他们致以真诚的谢意。

另，明人为了广纳意见，决定公布邮箱地址，今后凡是对小人稿件有意见者欢迎来信指教。

E-mail:kito_0@163.com







DARK CHRONICLE 黑暗编年史

PS2	厂商：SCEI	发售日：2002.11.28
	类型：RPG	价格：6800日元　其他：——

（接上期）

第五章 决战！过去和未来

到了火山口后发现敌人已经先己一步，ユリス一行立刻向山上赶去。照例是一路上注意收集ジオストーン，版面四有太阳和星星的分歧，但暂时还无法进入星之路。经过一连串迷宫后到达火山顶，发现人为创造的火尘雨发生器正在不停地制造火山烟尘。

无法前进了于是回来搞建设，这一章的主要目标是要让大工房复活。把要做的事情综合一下，先在地上砌三层石板平台（又宽又平那种），然后建四间铁屋，其中有一间必须建在平台上，造一架靠近铁屋的风车，一台发电机，10个瓦缸。在风车旁边的铁屋上装一只吊臂，然后在另一座铁屋上也装一只另一种型号的吊臂。

接下来是入住人员了，列车上卖火药那位请他住在靠近风车的铁屋里，另一位胖胖的就请他住另一间有吊臂的铁屋，主角的师傅住平台上的铁屋，剩下的一间铁屋麻烦点，因为要请主角的父亲入住。至少要配备信箱、铁门、铁栅栏（围成一圈），其他的小配件也可以适当加一些。

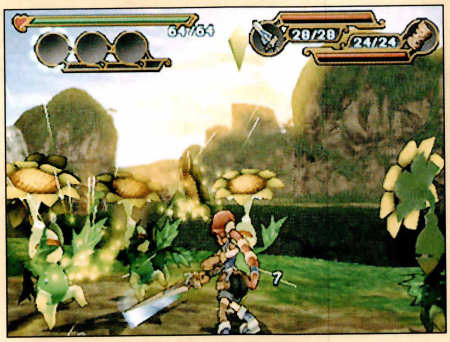
完成以上事务后去未来发现大工房复活了，坐电梯上第2层，可以在工场长那里得到定时炸弹。拿起炸弹回到火山口，爬上平台后把它安装在火尘雨发生器上，只听一声巨响，这玩意就这么报销啦！一段剧情后发生BOSS战，对手是那个银发男子的战舰，注意锁定目标。由于必须使用机器人，所以事先不要忘了还是努力改造个好用一点的家伙上场。

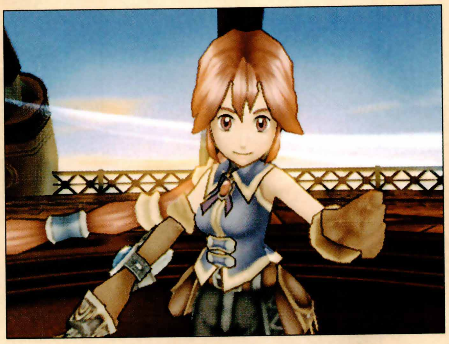
战斗后女主角被银发男子劫走，又是走迷宫，尽头处发现被熔岩阻挡当然又是回来搞建设了！由于前面的条件都满足了所以这里只需要多修点建筑物，将CP值提升到100点就可以了。然后去未来，发现operation room复活，去大工房的第3层operation room拿传说中支配熔岩的乐器firehorn，然后回来在熔岩处吹奏，熔岩自动分开了（呵呵，就像摩西分海一样呢）！进去之后就是跟银发男子基努多尼战斗了。战败后他会道出自己战斗的理由，竟然是与ユリス同样的为了母亲。原来他也有一段悲惨的过往（最近好像流行BOSS的悲惨过往啊-。-），身为魔族的父亲和身为人类的母亲使他具有难容于人世间的身份，而双亲的早早离去又更加增添了他难以磨灭的伤痛，而终于是他将其化为了对人类的报复。剧情过后他会化为炎之魔人，展开第2次战斗，要注意的是火焰魔法攻击范围较大，比较难缠。再次战败后基努多尼终于再也无法站起，带着深深的不幸离开了这个世界。当主角们返回时才惊异地发现，因为基努多尼的死，使得未来的要塞复活了！从指挥官处モニカ得到了一把父亲留下的剑，并与ユリス一起通过传送器来到要塞上，目睹了要塞对于攻打敌人的壮观场面，击退敌人后，再也控制不住心中激动的ユリス忍不住扑到母亲怀里，而她却向ユリス表明了自己不可能回到ユリス生活的时代……

肩负着打倒グリフォン和挽救未来的重任，ユリス和モニカ再次来到了ルナ研发现时空列车已经完成。准备完毕后，少年们终于坐上列车，向着一万年前的遥远过去，伸出了扭转命运的双手。

第六章 重叠的两个时代

列车到达后，ユリス与モニカ终于踏上了美丽





的月花宫殿，进门后会发生与自称グリフォン的人的战斗，打掉一些HP后会进入剧情，然后又会继续战斗，战斗结束后他会详装倒下，然后趁机抢了ユリス与モニカ的两颗宝石。化身为巨大恶魔的他，得意地宣布着宝石是为着毁灭而存在，随后自然是大大指责了一番人类的过错（该扁！），最后将整个宫殿连同脚下的土地都升入了天空，并运用它的魔力将其转入了主角所生活的时代。

正当他操控着整个城堡狂轰乱炸的时候，小矮人们驾驶着飞行器出现了，虽然很想帮助主角们，但那架小小的机器无疑是螳臂挡车，最后大家不得不坐上火车匆匆撤离。

来到遗迹里（这里的音乐非常动听啊！），听从了母亲的分析后，大家意识到要对付グリフォン的空中城堡必须借助于未来要塞的能力，而要召唤未来要塞来到这个世界，又必须利用这个遗迹连接时空的重合能力。即要启用这个能力，必须找到隐藏在“森、谷、海、山”四个地方的四块宝石。这时大家都应该想到了吧,就是以前在这四个地方都无法进入的“星之路”,剧情之后可以得到一把“星之钥匙”。用它一一打开四个地方的星之封印,最后分别可以在四条星之路的尽头打败BOSS，找到四块宝石。

回到遗迹的祭坛处按照提示将四块宝石安装在石碑面上，一阵强光闪过，果真召唤出了未来的要塞，一炮击坠了敌方的城堡。可是坠落的城堡下方却是人口密集的城镇，危急时候，未来要塞变形为人形机械，纵身接住了城堡，远远地掷了出去……グリフォン的城堡已经落到了地上，为抓住这个反击的好时机，ユリス与モニカ飞速地赶往了グリフォン的宫殿，展开了短兵相接。

第七章 花月宫殿

这一章的内容非常直接，进入BOSS城后会遇到它真正的主人美丽的月之女王，得知关于月之民“サン”的事情（这里根本又是嫦娥和月兔的故事嘛^ ^),她请求主角们唤回真正的“サン”。这里迷宫很多，敌人也比较厉害，中间有太阳和月亮的分支，选择太阳之路最后可取得太阳之花，然后返回,走月之路，最后在中间“XXX的部屋”中的花瓶使用，打开通往以后迷宫的大门，等走到最后一个门前时候它会告知你没有取得进入的资格，这个时候就要返回庭院去修花园了。

通过观察最初大厅里的画可以得知其实这一章的建设任务就是依葫芦画瓢修出与画中一模一样的花园。先在对准门口的直线上造4个带花的路，中间放一个喷水池，然后接着再造4个花路。在造好的花路两旁对称地放16个月之柱。花路的左右两侧各修2块小路，一座“星影之阶段”，注意右边的阶段后还要修一块小路。

接着配置水路和花坛，左边要修6个水路，横穿阶段。被阶段隔断的水路上方两侧各修2个花坛，下方修一座“悲伤的回廊”。

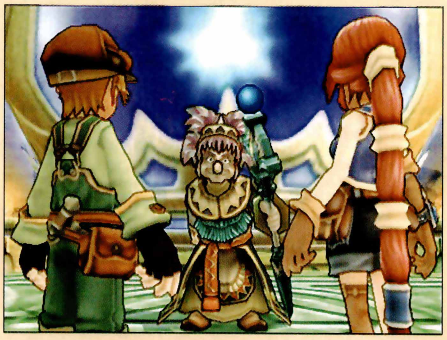
右边的水路也要横穿阶段，被阶段隔断的水路上方顶端修一座带亭子的桥，桥和阶段中间修两座花坛。下方修“星之池”，注意星之池和阶段中间的水路两侧要各放一棵树。

最后就是椅子了，放在有亭子的桥附近就可以了。

修好花坛后会有剧情发生，完成度达到100%后可以得到几样道具，然后返回刚才不能通过的大门，







在门前输入“サン”两个假名（其实也就是BOSS的真正名字,女王给起的，太阳的意思)进入后就开始BOSS战,第一形态BOSS在空中,用枪锁定攻击效果比较好吧,每打掉一定HP后都会发生一些剧情,BOSS也会变身。完全KO它后真正的敌人“暗之化身”就会出现了,剧情后可爱的兔子サン也就“光荣”了。

通往最终战斗的路上会遇到以前打败的敌人的加强版，一共有5个，最后就是与暗之化身进行最终的决战了，它的出招速度比较快，注意躲避，另外就是这一战是有时间限制的必须在月亮落下前(5分钟内）完成。

一切结束之后，就是动听的片尾曲了，这里可以看到一些以前没有的剧情，包括女主角最初推门进入所看到的人……

通关之后

通关之后提取通关记录会出现一个隐藏的第八章：忘却的冒险。这里镇长会说他的心愿是复活整个世界！（GOD！难道跟莫尔莫斯骑兵队一样，通关后才是真正的开始吗？）之后发现以前主角镇上那个不能去的有铁轨的洞窟可以进入了，新的迷宫（很长啊，看了别昏），新的敌人，还有新的建设任务，这一切最后秘密，就留给大家自己去尝试！呵呵^ ^不过据说最终的BOSS非常厉害呢！挑战吧！

百分百造镇攻略

■第二章

森之湖出现——	条件1：水路15个以上
キノコ街灯出现——	条件1：未来长老树复活
	条件2：种树10棵以上
枯巨木出现——	条件1：鼻之木被两棵眼之木夹
	条件2：上面三课树被水包围着
长老树复活——	条件1：未来枯巨木出现
	条件2：未来森之湖出现
	条件3：园丁入住
服屋出现——	条件1：未来长老树复活
	条件2：侍女ルネ入住
	条件3：CP值30以上
食屋出现——	条件1：未来长老树复活
	条件2：厨师入住
	条件3：CP值40以上
武器屋出现——	条件1：未来长老树复活
	条件2：ミレ　ネ入住
	条件3：长老树长出枝条
	条件4：CP值40以上
长老树长出枝条——	条件1：种树10棵以上
	条件2：用栅栏把矮人的家围住
金之卵发生——	条件1：未来长老树长出枝条
	条件2：わらの家住人

●完成度［100%］报酬

■第三章

下段祈之场出现——	条件1：溪谷四个岛一样高
	条件2：CP值20点以上
木桥出现——	条件1：未来祈之场出现
	条件2：种树15棵以上
ステラ寺院复活——	条件1：未来桥出现
	条件2：2个人入住
	条件3：未来クリスタルの祈り场出现
圣火台出现——	条件1：未来ステラ寺院复活
	条件2：4个以上的火把
クリスタルの祈り场出现——	条件1：未来下段的祈之场存在
	条件2：神父入住
门出现——	条件1：未来ステラ寺院出现
	条件2：スチュア　ト入住
	条件3：CP值40点以上
中华饭店出现——	条件1：未来寺院复活
	条件2：厨师进驻中华屋台
	条件3：CP值30点 以上
道具屋出现——	条件1：帮助リン
	条件2：建造挂有星のランプ的砖屋
	条件3：パトリ入住
	条件4：未来寺院复活
武器屋出现——	条件1：未来寺院复活
	条件2：警察入住
	条件3：CP值30点以上
月のクリスタル和クレスト出现——	条件1：未来寺院复活
	条件2：灯台的月のクリスタル出现

●完成度［100%］报酬：ヘビキリの剑

■第四章

ルナ研的基座出现——	条件1：浅桥8座以上
	条件2：有人入住
	条件3：CP值30点以上
第一研究所出现——	条件1：未来基座存在

条件2：配置红色的铁之家
条件3：クレア入住红铁屋

第二研究所出现—— 条件1：未来基座存在
条件2：配置蓝色的铁之家
条件3：ドニ　入住蓝铁屋
条件4：铁屋近处放置小船

第三研究所出现—— 条件1：未来基座存在
条件2：配置紫色的铁之屋
条件3：铁屋近处放置小船

第四研究所出现—— 条件1：未来基座存在
条件2：配置绿色的铁之屋
条件3：铁屋近处放置小船

ルナ研中心复活—— 条件1：未来4个研究所复活
条件2：拯救海龙村
条件3：CP值50点以上

クリスタルライト出现—— 条件1：未来ルナ研复活
条件2：ルナストンの灯8盏以上
条件3：CP值60点以上

アンテナ出现—— 条件1：未来ルナ研复活
条件2：配置风车

ルナ研のエンブレム—— 条件1：未来ルナ研复活
条件2：CP值60点以上

●完成度［100%］报酬：：ペズキャノン

■第五章

大工房2F出现—— 条件1：建造3个以上铁屋
条件2：CP值30点以上

大工房3F出现—— 条件1：在3块石板的高度上建造铁屋
条件2：未来大工房2F出现

电梯出现—— 条件1：エントッ付きの家住人
条件2：未来大工房3F出现
条件3：CP值60点以上

ガンドラダ大工房出现—— 条件1：未来电梯复活
条件2：ポルネオ入住
条件3：クレン和アム出现
条件4：配置发电机

作业クレン出现—— 条件1：有吊臂クレン的家住人
条件2：未来大工房3F复活
条件3：配置风车

作业アム出现—— 条件1：有吊臂アム的家住人
条件2：未来大工房2F出现
条件3：つぼ10个以上设置

Operation room出现—— 条件1：火尘雨发生器被破坏
条件2：ジラード入住
条件3：未来ガンドラダ大工房复活
条件4：CP值100点以上

部品屋出现—— 条件1：スターブル入住
条件2：未来ガンドラダ复活
条件3：CP值70点以上

道具ショップ出现—— 条件1：エントッ付きの家住人
条件2：未来ガンドラダ复活
条件3：CP值70点以上

武器屋出现—— 条件1：トム住在风车附近
条件2：未来ガンドラダ复活
条件3：CP值70点以上



要塞完成—— 条件1：打倒ギルトニ
条件2：未来operation room存在

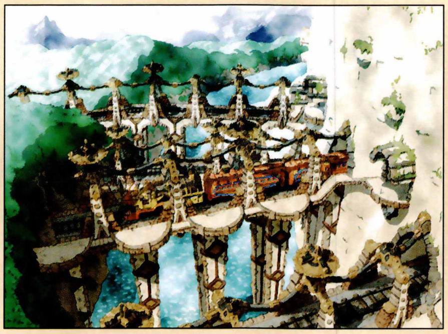
●完成度［100%］报酬：　ダイダロス

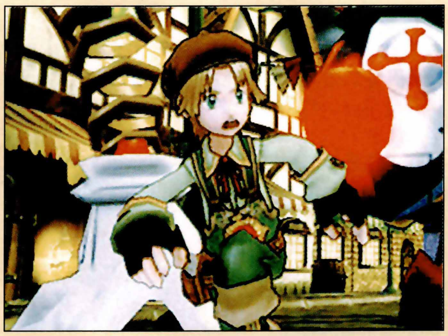
■文/转生之炎

★重要同伴资料列表★

NPC姓名	出现地点	入手方法	居住条件
管家（スチュア　ト）	主角家大厅门口	他2000元就会加入，加入后会退还600元。	
园丁	主角家的花园	用教堂买圣水给他	房子的周围有树木
厨师（ポ　ク）	主角家厨房	给他"板栗"	
老太婆（ロ　ザ）	主角家餐厅过道	和她对话时候只要输入与提示语句（一起去冒险好吗？）一样的句子	
侍女（ルネ）	主角家的楼上	给她意外と丈夫な布、　のかたまり、ぶあつい布三件道具	旁边没有水路
画家（パトリ）	主角家附近的小屋	到长老树道具屋买金色的绘具给他，画中的女子会和他一起加入	房屋顶上必须涂成紫色
东尼（ドニ　）	下水道入口	到长老树道具屋买　壁のコイン、暗\ のコイン两种钱币给他	蓝色的铁屋
クレア	主角家旁边住着的美丽女子	拍一张巨大的ラフレシア花照片给她	屋顶涂成红色，必须前面放火把
パウ	海滩边パウ的家	给他一条ニンジン（胡萝卜）	
警察	警察局前	要在2分01秒内跑到湖边的小船再回来（到小船时要按0才算数）	必须要有铁门，铁栅栏
镇长	镇上一幢蓝色豪宅	说出金库密码1221	必须门前有邮箱
医生	湖边的木屋内	第3章剧情加入	
湖边小孩	湖边木板上	钓一条他要求的长于60CM的鱼给他	
ルシ　オ	湖边小路上	拍一张月亮的照片给他	住在高的地方
神父（？プル　ノ）	教堂内	将教堂里的蜡烛全部熄灭即可	必须住在教堂内
主角的父亲	主角家的书房内	将他给的剑练到形态变化两次即可	至少要配备信箱、铁门、铁栅栏（围成一圈）
武器店老板	武器店内	将她交给モニカ的剑练到形态变化一次即可	
面包店老板	面包店内	帮他送货给道具店老板，但送到老板家（田里有南瓜那家）后发现没人，回去和面包店老板对话即可	









PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002.12.12
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

STORY

从远古时代起,世界上就有"魔のモノ"存在。它寄生在人类身上，把人类变得异常残虐。被"魔のモノ"寄生的人被称为"魔のモノの配下",他们通常都是非常残忍的杀人犯。"魔のモノ"和"魔のモノの配下"无法被人类的方法杀死。而且更有一种"契约仪式",可使"魔のモノ"获得永生。

然而,自古以来,有一些人具有和"魔のモノ"以及"魔のモノの配下"对抗的能力,她们被称为"ルーダー"(Luder)。"ルーダー"都是十几岁的少女。她们的能力从10岁时开始觉醒，15岁时达到顶峰,到20岁逐渐消失。"ルーダー"的能力令她们能穿梭时空,惩治恶灵。

Alyssa出生在一个"ルーダー"的家族。她的祖父一直在进行"魔のモノ"和"ルーダー"的研究。Alyssa的父母不想让她成为"ルーダー",所以从9岁起就把她送到了寄宿学校,希望可以让她过正常的生活。

当Alyssa12岁时,祖父终于发现了"契约仪式"的具体内容,只要在"ルーダー"15岁生日的那天,取出她的心脏,吸收她的血液就能和"ルーダー"合而为一,作为一个新的"魔のモノ"而得到永生。受到永生的诱惑,祖父出发去寻找"バロウズ城",为了能在Alyssa15岁时和她合为一体而得到永恒的生命。

就在Alyssa十五岁生日的前夕,她的母亲Nancy从父亲的日记中得知了父亲真实的目的,虽然Nancy已经不具有"ルーダー"能力,但为了保护女儿,她仍然决定独自承担同"魔のモノ"对抗的责任。她写信给Alyssa要求她一定要躲起来直到平安地度过十五岁生日。并告诫女儿千万不可以回家。不明就里的Alyssa十分担心母亲的安全,仍然跑回了家里。于是开始了她宿命的冒险。

操作解说

■平常

○——调查

□——走

△——使用精灵圣水，当Alyssa周围有可以使用圣水的对象时，Alyssa会自动转向，不用刻意对准方向。

X——蹲下

L1——显示地图

L2——特殊弓箭使用

■Boss战

□——走

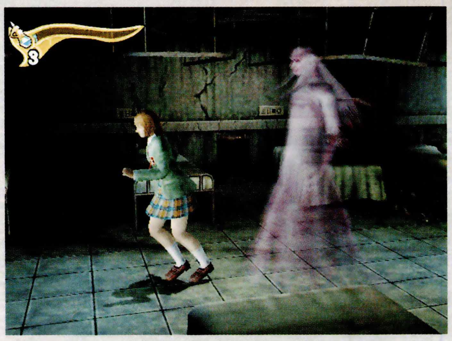
△——精灵弓箭使用。

X——蹲下

L2——特殊弓箭使用

系统解说

除了boss战外,在整个游戏中,主角Alyssa能做的就是逃跑和回避。唯一能用来防身的只有圣水,将圣水泼到敌人身上可以令对方痛苦一段时间（和防色狼喷雾剂原理相同，少女必备）。



在平常游戏过程中，钟楼3用Panic—惊恐值来表示人物状态，当Alyssa受到惊吓时，惊恐值就会增长。在安全的地方，惊恐值就会慢慢减少。当惊恐槽满,Alyssa就会进入Panic状态。这时Alyssa会因为受到过度惊吓而变得非常难控制,更要命的是每跑一段时间就会因为慌乱过度而停下来喘息，这个时候如果受到敌人的直接攻击就会立刻被KO。

在boss战中，游戏采用的就是普通的HP系统。三角键使用精灵弓箭，按住不放则是蓄力攻击。当蓄力到最大时，精灵箭击中boss会产生禁锢光束将boss固定在原地，当boss被多条禁锢光束完全固定住时,Alyssa就可发出威力巨大的超必杀。除了最终boss，其他的所有boss只要挨上一下,不死也残废了，稍微再蹭他几下就可把他干掉。在游戏中还可以捡到两种特殊的箭，"灵木の矢"和"神木の矢"。这两种箭用R1键发射，不能蓄力，但威力比普通精灵箭大，"神木の矢"相当于蓄力满的精灵箭，也带有

禁锢光束，在对付最终BOSS时很有效。

关于敌人

在游戏中有两种敌人，第一种是灵魂（或者说是冤魂），它们都是因为意外而死亡，由于在人间还有未完成的事情，所以不愿意离开，仍然徘徊在自己的尸体附近。只要找到他们临死前牵挂的东西



在他们的尸体前使用，就可以使灵魂得到净化，离开这个世界。灵魂得到净化后一般都会留下一些消费型道具或武器，对过关大有帮助。

第二种就是当前章的BOSS，在BOSS战前，他会一直追逐攻击Alyssa，对她就只能靠逃跑了。在游戏中有许多回避点，只要在Boss到达前一定时间到达回避点，就会触发某些特定情节暂时避过Boss，不过需要注意的是，有许多回避点只能使用一次。

关于武器

精灵のビン——精灵壶用来存放圣水，在Boss战中会变成精灵弓。

灵木の矢——灵木之箭。

神木の矢——神木之箭，带有禁锢光束。

关于道具

ラベンダー——将Panic槽清空。需要注意的是，清空Panic槽是需要一定时间的，如果Alyssa已经是Panic状态，并且使用道具后立刻受到直接攻击，还是会被KO。

结界石——自动抵挡一次致命攻击。

インビジブル——隐身腕轮，令Alyssa在一定时间内隐身。



回到家中，先回到二楼自己的房间，在电视机旁找到一瓶ラベンダー。

从另一扇门出去，发现通往母亲房间的走廊尽头有一个奇怪的封印。可是那封印似乎被某种力量保护着，无法通过。往回走，壁炉突然熄灭，露出一个洞口。钻过洞口进入了一间密室，在密室尽头是一个女性的雕像。突然雕像的眼睛里流出鲜血，雕像也随之粉碎。Alyssa在碎片中找到了“精灵のビン”。

到封印的门前，使用圣水，一阵白光过后，封印粉碎。门后是一个走廊，一边的厕所里似乎有什么东西要冲出来，门上也有一个封印，但现在还无法破解。在走廊尽头右转，来到了母亲Nancy的房间。

从屋子里的情况来看，似乎母亲走的很匆忙。突然不知从何处传来了一阵钢琴声，Alyssa在慌乱中夺门而出。



■**Boss：铁锤男**

■**冤魂道具：婚约戒指　金の万年笔**

■**关键道具：赤い引き出しの键——メイの部屋の键——招待状——マスターキー——マッチ——ペンチ——怀中时计——爱のクローバー**

走出铁门，Alyssa发现自己竟来到了一个宛如废墟般的城市中。一轮空袭过后，Alyssa终于发现自己正处在二战时期的伦敦。

沿着街向前走，在一个电话亭边发现了一具男人的尸体，尸体旁散落着一个空首饰盒。看来只有帮他找回首饰盒里的东西才能令他的灵魂得到安息。在电话亭里找到了“婚约戒指”，交还给那人后，冤魂便可得到净化。

在路的尽头Alyssa发现钢琴声是从河对岸的一个剧院里传出来的，解开铁门上的封印后下楼梯来到河边。前面又有一个冤魂，这次是要帮他找回他的“金の万年笔”。金の万年笔就在河岸边，继续向前走，解开裁缝店门口的封印进入。

在柜台上找到了一封爸爸写给女儿的信，从中得知裁缝店的老板在应征入伍去了法国，晚上只有女儿一人住在家里。上楼后进入第一扇门，解开对面门上的封印，在床头柜上找到了“赤い引き出しの键”。出门后从二楼地图最右边的门来到メイ的房间前，可是房间的门被反锁住了。

先下楼，在桌子上看到了一则新闻，从中得知，1942年圣诞节，裁缝店的12岁女孩メイ被残忍地杀死在家中，她的头部遭到钝器重击破碎。メイ在前一天刚参加了钢琴比赛，但由于在弹奏中弹错了音而失去了争夺冠军的机会。谁知当夜就被杀死在家中。メイ的父亲正在出征中，メイ晚上总是一个人在家，所以才发生如此惨剧。Alyssa还发现这个房间里还有一扇被铁丝死死封住的门。

突然楼上メイ的房间里发出惨叫，Alyssa急忙向楼上跑去，刚上楼梯就看见满身是血的メイ从房间里被撞出来，横死在Alyssa面前。死状和新闻报道里一模一样。不过Alyssa已经没有时间细想，手握铁锤的凶手已经向Alyssa冲来。

用“赤い引き出しの键”打开红色的柜子抽屉找到メイ房间的钥匙，然后马上从旁边的门逃出去，出门后左边的换衣间是一个回避点，在铁锤男进入房间前躲进去，铁锤男找不到Alyssa，过一会儿就会消失。

回到メイ的房间，在房间里找到了“招待状”。这时铁锤男突然出现在门外，并疯狂地撞门。使用房间里的回避点可以触发事件，Alyssa将铁锤男撞倒在地。

带着“招待状”来到剧院门口，剧院大门自动打开了。一进入剧院，剧院的门立刻被反锁，看来只有向前探个究竟了。一进入演奏厅，钢琴声嘎然而止。Alyssa慢慢走上舞台，舞台上只有一台沾满血迹的钢琴。突然メイ的幽灵出现在钢琴上，她一边弹琴，一边哭泣，似乎仍然在等待她父亲的归来。这时铁锤男也从天而降。メイ的幽灵尖叫着消失。

跑到后台开动升降机开关，上面掉下来一具尸体，把升降机恢复原位。在尸体边找到一张纸条，上面写着接待处密码锁的密码。根据字母和数字的对应关系可知密码是103。在接待处的保险箱中取得“マスターキー”。用这把钥匙可以打开演奏厅左边的门和剧院大门。

打开演奏厅左门，先向左走，进门后铁锤男



再次突然出现。逃到楼上房间里的柜子里可暂时躲过铁锤男。等铁锤男走后，解开旁边门上的封印来到演奏厅二楼。绕过观众席，进入二楼另一边的门来到道具室。道具室的门开着，在衣柜找到火柴。原路返回，尽头的门后是通向剧院三楼的楼梯，在铁锤男的追逐下一直逃到剧院三层。用火柴点燃油灯，然后从旁边的木板上小心翼翼地走过去，取得“ペンチ”。

回到裁缝店的那个被铁丝封住的房间前，用“ペンチ”剪断铁丝进入。打开壁炉上的化妆盒，Alyssa看到了历史一幕的重现：在メイ即将参加钢琴比赛的前夕，メイ的父亲应召入伍，临走前メイ把一个“怀中时计”交给父亲并一直急切地等待着父亲的归来。可是父亲已经战死在战场。这时“怀中时计”出现在盒子里，把它交给メイ就能使他们父女在天国团聚。

带着怀表回到剧院，在门口同铁锤男进行Boss战。由于铁锤男移动速度较慢，所以有很充裕的

时间蓄满精灵箭。用禁锢光束完全锁住铁锤男后，即可发动超必杀将铁锤男消灭。消灭铁锤男后得到了“爱のクローバー”。

回到演奏厅把“怀中时计”交给メイ后，父女终于得以团聚，メイ和父亲向Alyssa道谢后一起升向天国。而Alyssa却突然昏倒过去。



■Boss：硫酸男

■冤魂道具：人形——片割れのペンダント——カメラフイルム——娘からの手纸

■关键道具：デイックの部屋の键——金と银のネジき巻き——キッチンの键——テイックの机の键——怪しい假面——工具箱の键——六角レンチ——ツコール——勇气のクローバー

Alyssa醒来时发现自己已经躺在了自己房间的床上。这时她小时候的玩伴，邻居莱尼斯来找她，母亲Nancy在临走前托他把“デイックの部屋の键”交给Alyssa。这把钥匙用来打开祖父书房的门。进入一楼楼梯下面的祖父书房。在祖父的画像上找到了“金と银のネジき巻き”。

来到母亲的房间，壁炉上的画像突然落下，在画像后面还有一幅相似的画像，唯一不同的是第二幅画上的座钟指着三点。用“金と银のネジき巻き”把旁边的钟也调到三点（左边转两次，右



边转三次），旁边的墙上露出了一道暗门。里面房间的地上画着一个巨大的魔法阵。向魔法阵撒两次圣水，魔法阵就会被激活成为传送魔法阵，它将Alyssa传送到了另一个时空。

走出街心花园，在路的拐角处找到了一个“人形”。在路尽头的车尾箱边使用即可净化旁边的冤魂。

从车旁边的门进入，没走几步突然看见一个双眼流血的青年跌跌撞撞地冲了出去。前面的房间里还有一位同样双眼流血的老妇人在哭泣，刚才的青年就是她的儿子アルバート。当老妇人发现进来的是陌生人时，立刻惊慌地把门死死地关住。上楼来到アルバート的房间，桌子上看到“アルバートの日记”。アルバート是一个摄影师，一次偶然的机会，他拍到了连续杀人犯硫酸男犯罪的照片。把花瓶转向北对准墙上的画，床下出现一条密道。通过密道进入一楼的餐厅。在餐桌上找到“キッチンの键”和“片割れのペンダント”。用“キッチンの键”打开楼梯下的厨房，看到了アルバート焦黑的尸体。

从厨房的门回到大街上，在垃圾箱边使用项坠，净化旁边的冤魂。回到街心花园补充圣水，这时Alyssa的母亲Nancy突然悄悄地出现，但她留下了一把“テイックの机の键”就消失了。通过传送魔法阵回到家里，到祖父的书房打开书桌，在里面找到了“怪しい假面”。把“怪しい假面”挂在旁边的墙上，发现墙上有一道暗门。在里面房间书桌上的箱子里找到胶卷。

返回アルバート的家的厨房，在アルバート焦黑的尸体边使用胶卷后アルバート的冤魂消失。同时得到了两张照片。一张拍的是硫酸男正在アルバート家门外的垃圾箱里藏匿尸体。另一张则拍的是老妇人房间外走廊的照片，从照片上看走廊墙上的画背后有一个开关。

来到照片上的走廊，移动墙上的画，果然发现一个开关，打开开关，走廊尽头的门便打开了。来到里庭。从楼梯上去是アルバート的冲印室。在里面Alyssa又看到了恐怖的历史一幕。

硫酸男突然闯入アルバート的冲印室，硫酸弄瞎了两母子的眼睛，缠斗中老妇人的围巾掉进了



下水道。硫酸男把アルバート母子塞到油桶里并兴奋地向桶里倒进硫酸，凄厉惨叫声不绝于耳。这时硫酸男注意到了一边Alyssa，向Alyssa冲来。

在冲印室隔壁的房间架子上找到了“工具箱の键”。冲印室和楼下厕所里各有一个回避点，可以暂时把硫酸男打败。回到アルバート的卧室，在工具箱里找到“六角レンチ”。

用“六角レンチ”关掉里庭尽头的通风扇，从通风道爬进去来到一个小广场。通过广场对面的门进入下水道。

利用下水道房间里的回避点暂时打败硫酸男，桌上找到“娘からの手纸”。贴着墙走到底，前面是一些木板搭成的桥。有些木板走上去会断裂。不过这里即使掉下水也不会Game Over，只是再重来一次而已。注意最后一块木板是有时限的，要快速通过。在尽头终于捡到了飘在水里的围巾。如果掉下水，会发现水中的尸体，使用“娘からの手纸”就可净化掉下水道的那个冤魂，并可得到“神木の箭”。

回到广场，进入硫酸男的boss战。对付硫酸男和铁锤男差不多，只不过用禁锢光束锁住他时他会向Alyssa喷出高压硫酸，射程很远，所以一看到他要发射，立刻停止蓄力并躲避。消灭硫酸男后得到“勇气のクローバー”。

回到老妇人的房间，把围巾还给老妇人，母子向Alyssa道谢后升天而去。



■Boss：斧男

■冤魂道具：眼镜

■关键道具：作业员の键——バール——ゴム手袋カードキー——海のルーダーストーソ——天のルーダーストーソ——地のルーダーストーソ——光の罗针盘——暗の罗针盘——古代ルーダーの矢——希望のクローバー

Alyssa醒来时发现自己在一个潮湿的地下洞窟中。她向前面有亮光的地方爬了出去。

从楼梯爬出下水沟，发现自己像是在一个地下工厂的作业通道，在地图下方的房间里找到“作业员の键”。出门遇到斧男。逃回下方的房间，利用房间里的回避点躲过他。斧男消失后打开作业通道对面的门进入。

在B3层看到一个变电箱，里面的电线已经断掉了，在一个木箱里找到了电线连接的图纸。乘电梯到B2层，在木箱里找到“バール”，B2层也有一个回避点，可以暂时干掉斧男。再到B1层，墙上的储物箱里有“ゴム手袋”。戴上“ゴム手袋”到B3层按照图纸把电线连好。到作业通道用“バール”撬开地上的入口进入下水沟，在水里找到“眼睛”，还给旁边的尸体，在尸体下得到“カードキー”。回到B1F打开电闸，用“カードキー”开门。

进门后Alyssa发现自己似乎就在自己家里，

可房子的布置好像又有点不一样。耳边传来阵阵的婴儿的声音，寻声而去，在一楼餐厅看到了年轻时的母亲和还在摇篮中的自己。突然一阵吵闹声打破了这祥和的气氛，Alyssa跑到花园里，亲眼目睹了自己的祖父杀死了父亲。正当Alyssa伤心欲绝时，斧男又突然再度出现。

这是对斧男的第一次boss战，基本上还是用对付以前boss的方法消灭他。战斗到一半，斧男突然使出邪恶力量，地面变成了粘稠的泥潭，Alyssa陷了下去。

Alyssa醒来时发现自己被送到了灵庙。在墓地深处见到了古代“ルーダー”的灵魂。先通过地图下方的传送魔法阵来到一个陵墓中，三个墓室各有一个六角形纹章，在传送魔法阵旁有一个可以放纹章的台座。利用台座把三个墓室中的纹章调换位置。“地のルーダーストーツ”放到黄色墓室里，“海のルーダーストーツ”放到蓝色墓室里，“天のルーダーストーツ”放到红色墓室里，最后在传送魔法阵后面得到“光の罗针盘”。

回到灵庙进入对面的传送魔法阵，它将Alyssa传送到另一个墓地。这里有三座柱子，上面各有一个狮头雕像，按照狮子眼睛的数量从1到3按动按钮，最后向中间的台座撒一次圣水即可获得“暗の罗针盘”。回到灵庙把两个罗盘分别嵌到墓碑上，墓碑之间出现了一个巨大的传送魔法阵。通过传送魔法阵到达了一个地下溶洞。走过连接桥，在祭坛上获得了“古代ルーダーの矢”。

往回走时桥突然坍塌，要在桥完全塌掉之前跑回传送魔法阵。回到灵庙，与斧男boss战。对付斧男很简单，只管蓄力，等他冲到面前把他射回去，几次以后他就会原地喘息，这时用禁锢光束加超必杀搞定。消灭他后得到“希望のクローバー”。回到灵庙深处，和古代“ルーダー”的灵魂告别。



■Boss：シザーウーマソ——シザーマソ——バロウズ侯爵
■冤魂道具：母の写真——离院许可证——子供の写真
■关键道具：タゲつきキー（银）——タゲつきキー（金）——タゲつきキー（铜）——魔镜——Aの纹章——Dの纹章——Nの纹章

走出森林，进入路边的一座医院。在床头柜





上找到“母の写真”。回到医院大堂在柜台上找到“タゲつきキー（银）”，把“母の写真”给担架床上的尸体。回到地图右边的房间，打开下方的门出去。

上到二楼，从第二个房间墙上的洞爬进去。在床头柜上找到“魔镜”。旁边有个柜子里似乎有一个重要的道具，可是柜子门却打不开。

拿着“魔镜”到走廊尽头的镜子前就会被传送到镜中的医院。右边第一个房间里找到了“离院许可证”，把它交还给真实世界对应房间里的尸体就可以净化冤魂。从左边第二个门进去，钻过墙上的洞，解开柜子上的封印。

在镜中的病院一楼沙发上找到了“子供の写真”。用它可以净化真实世界病院一楼的那个护士的灵魂。在厕所里找到了“タゲつきキー（铜）”。

回到真实世界，在那个原来打不开的柜子里得到了“タゲつきキー（金）”。用三把钥匙打开二楼左边中间的门，地上的传送魔法阵把Alyssa带到バロウズ城前。

进入バロウズ城，先从左边门进入西回廊，找到使用人的手记。再回到大厅通过右边的门进入东回廊，贴着墙外的突起一直走到窗户下，从通风口钻进厨房，用灭火器灭了炉子里的火，得到“Aの纹章”。

出门后一直向前走直到书房，从书房另一个门出去后发现已经绕回了西回廊。和东回廊一样贴着墙边从通风口钻回书房，在墙上找到了“Nの纹章”。带着纹章回到厨房和书房中间的房间。移动桌子上的蜡烛，两个雕像下各升起一个台座。把“Aの纹章”和“Nの纹章”分别嵌上，中间的画移开，露出一扇门。

穿过满是盔甲的房间到达伯爵的居室。在中央画像下找到了“Dの纹章”。按动放映机下的按钮，画像下升起一个台座，把“Dの纹章”嵌上去。居室门锁被解除。出来后发现盔甲都动了起来。这里共有四个升降机，先从右下角的升降机下到地下室，开动墙上的开关把闸门升起，这个闸门是有时间限制的。把前方的铁门打开。回到楼上，从左上角的升降机下去，把另一扇铁门打开。最后再从右下角的升降机下到地下室，在闸门落下前冲到刑具室。

被打落到地下室后打开门进入书房，移开书柜，从楼梯爬上去又回到了伯爵的居间。重新来到刑具室，进入シザーウーマソ和シザーマソboss战。

先是シザーウーマソ，她会瞬间移动而且无法自动瞄准，不过HP很少，不用超必杀即可搞定。消灭シザーウーマソ后继续对付シザーマソ，他和以前的Boss差不多，攻击几次后会停下来摆pose，这时即可用禁锢光束引发超必杀。

消灭他们后被传送回バロウズ城一楼大厅，上面垂下来一根绳索。沿着楼梯走上去，抓住绳索，被吊到钟楼的机械室。从齿轮下钻过去，开门。在钟楼外沿尽头扳动蓝色扳手，再回到钟面下扳动红色扳手，顺楼梯上去进入另一个齿轮房。走过几个水平齿轮，抓住垂直齿轮到达塔顶。

同バロウズ侯爵的boss战比较耗时，バロウズ侯爵不但HP长，攻击速度也很快。而且他同样拥有使用禁锢光束的能力，一旦Alyssa被三条禁锢光束锁住，侯爵会立刻使用超必杀。以Alyssa的HP，绝对会被一发KO。所以对付他要有打持久战的心理准备。一旦看到他左手画圈开始蓄力，立刻横向躲避。如果被一两条禁锢光束锁住，可以在小范围内横向移动，直到光束消失。以前攒下来的“灵木の矢”“神木の矢”在这里可以大派用场。如果有足够的神木の矢可以引发一次超必杀的话，那消灭他会容易很多。另外还有一个取巧的方法消灭他。只要侯爵被一根禁锢光束绑住，他发了几招后，会蓄力挣脱光束，这个招数比较费时。在他蓄力时有充足的时间蓄满精灵箭，等他一旦挣脱，立刻再放一箭把他锁住，这样可以安全地把他打败。



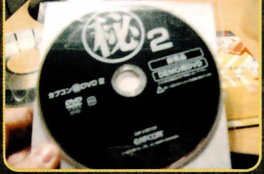
■文/缘　责编/宇部

闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活 妙趣横生的玩家心得

Vol.104

匆匆忙忙，时已新年。不知道大家元旦过得如何。北京近段时间大雪连绵，给出行带来很多麻烦，连一直坚持去鼓楼遛弯的习惯都不得不改一改了……虽然窗外天寒地冻，但编辑们在屋里忙得却是满头大汗啊！现在除了每天保持“游戏晨练”外，几乎没有了固定的游戏时间，不知道，春节是不是可以稍微喘息的一站……





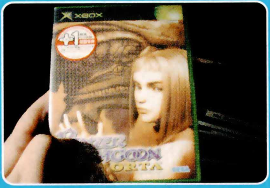
冬季电软别有味

大冬天的，在温室中打游戏应该是最舒服的吧？天一冷，人就懒了，先不说这身体素质有没有降低，单是每天按时起床就成了最要命的……5：50，如果不是闹钟的嘶声，恐怕任谁也无法把风林从酣梦中揪醒。冬天，真是一个让人有理由犯懒的季节啊！

我喜欢在被窝儿里攒着。

这个时候，最好能够有点什么东西看看，那种不想把胳膊从被窝儿中伸出来却又不得不伸的过程，是最过瘾的。

如果此时能够有一大厚本的电软放在枕边任我捞取，该多好！对，就让电软成为被窝儿伴侣吧！



飞龙限定版分解＆新盘识别技法

若罗嗦起来，这飞龙的限定版并没有什么稀奇之处，简简单单的包装，供货充足，价格便宜，丝毫没有什么炒作的余地嘛～那这次风林还在多贫什么？

记得以前提过的新旧正版的识别吗？这次就势买回游戏，先给大家分解一下全新XBOX正版的防伪方式，另来看看这XBOX的双碟盘盒是如何设计的吧！

欲知游戏精彩内容 下期给你全部答案

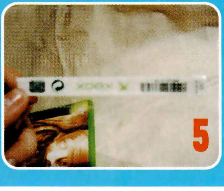
1、未开启的原包装，与其他XBOX游戏的厚度并没有区别，如果不是左上角的限定标志，真的怀疑……2、在盘盒开合处，XBOX的原版碟都有严密的特制封条粘贴，非常严密；3、封条揭到一半；4、侧面看封条的粘贴；5、摘取下来后黏度明显降低，很难恢复到原来的粘贴状态，即便再粘回去也明显不严了；6、打开盘盒的全貌，说明书、广告以及双光碟容于其中。这种放置光碟的方法风林个人认为不可取，相当简陋，还不如GC版BIO的多碟放置法来得好呢！













■最近飞龙和塞尔达成为了消闲的主力，其他游戏干脆歇菜。当大家拿到本期杂志的时候，飞龙应该已经圆满。说实在话，飞龙实在不是一款“爆难”的游戏，每次玩都被超绚丽的画面所吸引而被敌人的火力击中……但要想将所有关卡的成绩达成最高则需要多加练习，欢迎玩家来信交流飞龙。

早出行

上面这张照片是某日风林早上班的时候拍的，此时很多朋友还在呼呼大睡吧？



风林至爱的多罗玩偶，个人觉得如果多罗能够引入国内的话，绝对风靡。



出版备忘录：

出版日期	名称	说明	价格
1月6日	电玩新势力(16)	双光盘VCD+CD	8.8元
1月7日	电子游戏软件(3)	116面全彩+《电击收藏》创刊号	8.4元
1月3日	电新DVD	国内第一盘DVD游戏欣赏光盘	10元
1月15日	GBA专辑	大16开 160面全彩	12元
1月20日	电子游戏软件(4)	116面全彩+《电击收藏》试刊2 揭开年后《电软》盛宴谜底	8.4元

故事 ■以前我考语文时，作文一直不及格。这次，我写了“我和《电软》的故事”竟得了90分。（江苏/钱达）

102期电软拿在手中，万分高兴，出版时间很准确，12月7日一天不差，看到《电软》全彩，让人欢喜让人忧，高兴的是《电软》进入高科技时代，忧的是视力会下降（汗）。

向您提出几个问题和建议，望指教：

1、我是一个GBA的支持者，贵刊曾推出过《20世纪GB全书》、《超GB特辑》等掌机工具书且十分畅销，请问贵刊何时会推出《21世纪GBA全书》之类的工具书？2、本人喜欢篮球运动好多年了，不知GBA上会否有篮球题材的游戏？3、贵刊的发行时是否就确定在7日和22日这两天上了呢？4、打开电软发现广告依然是在杂志的中间部分、我建议是不是应该把广告放在杂志的末尾，这样可以使不想看广告的读者方便阅读？5、对现在《电软》前60页的纸张表示不满，因为这种纸在阅读时手上有一点儿汗就会使纸张凹凸不平，影响收藏。

——河北 庞京瑞

编辑们加班加点为的就是您能在第一时间准时拿到我们的杂志，虽然时间常常搞得很紧张，手忙脚乱，不过杂志总算是及时的出来了。很遗憾的是一些小错误总是如影随形，完美看来仍是空话一句啊！尽力、尽力好了……1、相信你应该看到我们上一期的广告了，即将在1月15日全国上市的2003年第一增刊《GBA专集》就是奉献给广大GBA玩家的热情大礼。这部书包含了GBA发售至今最强的50部游戏的完全攻略解析，再加上GBA历史以及硬件周边的精彩介绍，无论是在实用程度上还是在收藏性方面都有保证，价格是超低的12元，160面全彩大开本，敢问国内哪本GBA刊物性价比能与之相比？（笑）2、GBA上的篮球游戏风林还真没注意过，以GBA的机能来看，如果出个SFC、MD上的类似篮球游戏是没问题了，但若要队员各个多边形恐怕就难喽～具体的游戏……我去找找；3、如没有事先做声明的话，那就是这两天发售了；4、广告的位置我们是根据页码的多寡来调整的，而不会放在固定版面，请谅解；5、铜版纸的缺陷？不过风林个人倒是很偏爱，优点是清晰程度要略高。



101期的一位“家里人”开玩笑说要把《电软》改为周刊，其实我觉得这不是不可能的呀！今年暑假的时候，我去了香港，那里的大部分杂志都是周刊，所以《电软》敢改，我就敢买。还有，第一期的《电软》竟然和《电新》一块出售，还卖10元！你们杂志社是不是嫌钱臭啊，你们喂饱了我们这些《电软》迷，可你们会不会营养不良啊？不过你们敢卖，我就敢买。

这一期新增的手机铃声我太太太喜欢了，我把FF的胜利曲编辑后，一听，哇，简直和游戏中的一模一样。还有，我希望能有FF7中在“忘却之都”时的那段音乐能变成我的手机铃声，烦你转告宇部大哥，谢啦。

这个月23日，我终于拿到了《口袋妖怪·蓝宝石》，是正版的哦，虽然是迟了两天，但都十万兴奋，现在已经打穿了，但只得一副地图显得有些美中不足，不知你认为怎样，自从我买了正版以后，我每天都在我同学耳边吼：“买正版就是走康庄大道！”我的同学都恨我入骨……

——广东 冯晓斌

香港的各种周刊风林也看过一些，虽然消息够快、攻略够及时，但在整体素质上却比较低劣，远远不及当年的《游戏志》与《游乐志》的水准，发展良莠不齐。香港游戏周刊的页码在60面左右，但其中却有很多水分，如果做成那样的话，风林觉得得不偿失，对编辑对读者都是如此。

《流行巴士GO》栏目上期列入“最不受欢迎栏目”的三甲，出乎编辑们的意料。该栏目经过宇部精心制作，光是那些手机铃声就试验了无数遍，听得风林头大（笑）。由于该栏目编辑工作量大，已确定为一月一登，希望冯读者以及广大读者密切留意最新铃声动向。

新期电软电新同捆已到手，欣喜不已，且幻想将“同捆”进行到底，那该多好……闲聊几句：①电软新1期我翻了几遍，感动中，我觉得这期电软特别有味道，比前几期进步了不少，而且给人一种踏实感（想到电软2002动荡的一年……）。内容攻略安排的恰到好处。特别是《东游记》栏目，超级感动，甘拜K1、明人为师，希望此栏目多添些页目（跪谢）；②目前我只有DC，自从《电新》欣赏了《阳光玛丽》与《塞尔达》后……年前铁定购NGC与GBA！③DC结束很久了（快两年了），众编能不能出一本《DC特辑》纪念一下？④我们市区的书亭、书店电软有的卖，而电新却一本也没有（！？），问店BOSS，BOSS说电新订不上，这怎么回事？风林？⑤对《电软》新2期送年历，拍桌子支持！希望电软期期送小礼品！⑥强烈要求家中开辟“玩家交流所”，把各玩家联系方法登在家中（不要忘了把我的登上）拜托！

——山东 刘文剑

1、《东游记》大换血，踢开木头改由两位攻略达人主持，效果不凡，木头虽然“下岗”，但看到栏目有了起色，仍然觉得值（下泪）……偶然间发现忘记把该栏目做入调查表……2、GC与GBA在互动ZELDA的时候令人泪雨，实在不知道怎么形容好，请有条件者速试这一绝配；3、考虑下；4、电新全国热销，很多地方大告缺货，虽然一再追加印量，却仍旧供不应求，实在为难。如果刘读者买不到的话，可以考虑邮购；5、这个是必然的，去年风林也答应过大家，《电击收藏》免费出击；6、在前期风林已经做出“恢复天下一家”的决定，如果有意结交玩友，可来信来电，风林将安排版面陆续刊载。现在半月刊，见刊率可是很高的！

999.95美元创造的打机最高配置！

配备摇杆、专用游戏监视器、顶级线材，容纳PS2、GC、XBOX、PC全部平台，统吃！

这东西，我们也只有看看的份儿了。1000美金的价格不得不令人肝儿颤，这价钱够买台HDTV的了，却要买这个大家伙？

将家用机完全改装为街机，这样的设备并不算创新，国内早就有玩家自行购买了小型的街机筐体改装过了（小型筐体价格低廉，数百元就可搞定）。还记得早先很想自己搞个筐体在家练习格斗，虽然现在也没能实现……

奢望是不必了，那我们该如何提高打机的效果？→

目前国外厂商有在国内推出HDTV的只有PANASONIC。而这台唯一的HDTV就是目前国内所能买到的最好的游戏显示设备——松下GIGAP700！！我之所以说它最好是因为它为4：3（目前90%的游戏是4：3）；具有数字逐行扫描（把模拟NTSC信号进行数字重组后逐行显示）；具有8倍精密显像（2倍水平密度×2倍垂直密度×2倍灰度）。其DRC8倍精密显像对于游戏画面具有很好的强化效果——比如说我用PS2接分量输入640×480i的隔行信号，经过逐行和DRC8倍精密处理就能输出1280×480p的逐行信号！效果不言而喻。端子是目前国内最多的，1组隔行分量可接PS2；1组逐行分量可接NGC；1组BNC（对应XBOX的HDTV适配器，厦华没有，它接HDTV信号用的是一组XGA端子）或USB可接XBOX。一台电视把3台游戏机的最高输出端子全接了，酷！（提供/PS3）



硬件情报 ■XBOX圣诞在日本销量上涨，最新周间销量统计达到15000台。虽然与PS2、GC还有很大差距，但与低迷的2000平均销量比较起来仍旧是不小的突破。而销量上涨的原因，主要是软件“飞龙ORTA”的带动，以及主机变向降价。尽管如此，XBOX在日本的销售前景仍旧十分暗淡。



《电软》所有的小编们，要知道你们编辑的书是给广大玩家的。而且《电软》对中国电玩前进起了不小的作用，它是同类书刊中的开拓者、佼佼者。所以，我写了这封信。

我觉得，像“名人对决”、“业界名人访谈”这些栏目可以不登，因为它们和玩游戏无丝毫关系。当然，不是说全不要。可以适当介绍一下那些人制作什么游戏之类的，大家了解一下，以免打游戏太死板了，除了游戏什么都不知道。像古人说的：“读死书”。

在大家讨论、发言与游戏有关的话题时，小编们自己的感情要克制一下，像“编辑点评”里。但不是说绝对不能有，因为小编们也是人哪，人哪有十全十美？

最近听说风林兄信不多、登不了那么多。风林君可考虑不能登出的信的人，哦，应该是玩家。玩家的名字登在家中，申明：以下玩家信已收到，已浏览，但版面有限，无法刊登，请谅解。

——云南 黄旭

每个人的看法不一定全对，也包括风林自己在内。名人访谈之类的内容我认为还是有必要让玩家适当读一读的，特别是一些业界名流的对谈，内容确实有很多值得我们深思之处。看访谈并不是看热闹，看名家喷口水而已。就像听歌，听就好了，还追得什么星，看得什么花边新闻？而恰恰是在这花边新闻中，提供给了我们很多津津乐道的话题。访谈内容的量我们会适当控制，不会很多，对于喜欢的人是图个乐儿，不喜欢的人也不会有损失。

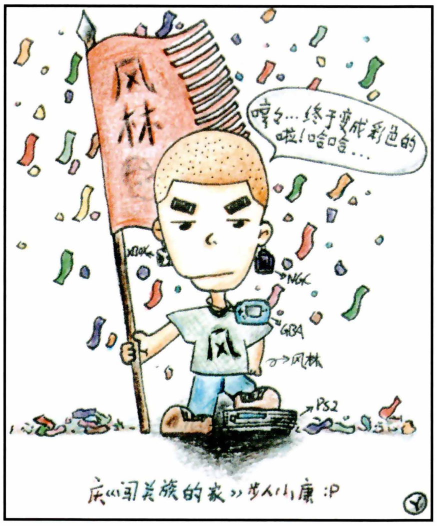
至于您最后提到的建议很多读者也提过，但不知您有没有想过，仅仅是刊登简单的一句“XX，您的信已收到”，闯家这5页其他什么都不刊登也不够地方放，您能忍受闯关族的家整整5页全是密密麻麻的“XX，您的信已收到”吗？

我是一个“三栖人”，酷爱漫画、动画、游戏。虽说是酷爱游戏但我家一没GB更别说PS2或电脑了，所以我只能冒着写800字检讨的危险去网吧玩“魔力”顺便查找一些游戏（大多为CG）画面，比如我最喜欢的《王国之心》片头动画虽然我只看了不到20秒钟。所以我拜托风林，把《王国之心》的片头动画收录到光盘上行吗？

最近似乎成了改版后赠品问题的大论坛了，我也来参一脚吧。老实说，为众小编利益着想送海报是最好的，为读者着想嘛……嘿嘿，当然是送音乐CD啦（MTV更好）。你们说的找不着原声带，网上是可以查到的，只要你有足够的耐心，小费以及做好失败的准备就行了，呵呵呵……我是不是很毒啊！

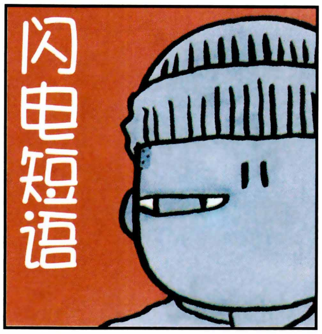
——广西 风翔天

那个……那个……那个“王国之心”的动画《电新》早就收录过了啊！游戏的音乐以后会经常送出的，而且挑选的一定会是最新上市的音乐大作，喜欢游戏音乐的玩家就一定要留意我们的广告了。



此时此刻 加班度过
敬请期待近期电软最强冲击

杂志情报 ■下期《电击收藏》将会有全体编辑的影音收录。对于风林来说无疑是一次挑战，不知道自己的声线如何，希望别露怯才好（笑）。当然，还有其他同事们的助阵，对于读者来说下期光碟自然是弥足珍贵。不知道再这样发展下去，真的可能会有编辑真人现身主持哦……

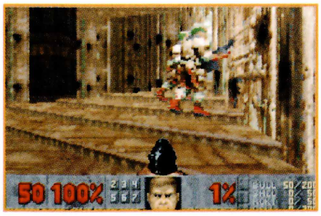


■为了想玩一两部游戏而去专门购入一台主机，风大哥你觉得值不？（西安/屈尚森）

●当然值得，对于很多热爱游戏的玩家来说，购买一款主机的冲动往往是取决于一款自己真心喜爱的游戏。

■最近几天听到校友谈到GBA上的《黑色细胞ZERO》，他们大谈特谈它的画面如何的好。我想问一下，GBA上有没有3D画面呢？如果有的话，那GBA的性能究竟如何？（湖南/刘乐平）

●黑色细胞可是标准的2D啊。GBA毕竟不同于家用机，处理大量的多边形是不可能的，所以过分期待GBA的3D游戏是不现实的。前段时间，GBA上有几款游戏确实带给了我们一些惊喜，证明GBA胜任3D是可以的，但却不能过于复杂，像“V拉力3”那样做得就比较聪明了。



■前几天，我看中央10套正转播大学生机器人比赛。其中有个学生用手柄操纵一个机器人在不断拾球。等到镜头拉近，上帝，竟然是PS手柄。我不知心里什么滋味。在北京PS已经成了没落的贵族，PS手柄竟然被“废品利用”；而在有些地方比如说我们这儿PS还是贵族的象征，是高科技的象征。我同桌还下承诺高考考取后，一定要来台PS玩一玩。看到2003年第1期“家”中的PS game，真得很感动，风林还没有忘记我们这些PS的玩家，还没有忘记我们这些“历史人物”。（安徽/李坤）

●PS手柄现在已经成了标准，很多配件厂生产的产品都是模仿其而来。很久看到的PS“包装”的MD……可见盗版也照样有卖相一说。前期刊登了几款风林自认为很出色游戏，不知道大家是否找来玩了。如果有好的游戏是我们以前没有介绍过的话，欢迎玩家来信推荐给其他读者。

■ 风林你向我推荐的PS游戏车手2真好。不是说它如何好玩而是它让我闲置的记忆卡又能用了！我曾用过金手指的原装记忆卡管理功能，金手指说无法识别记忆卡，要求格式化，我傻傻的按了YES。结果记忆卡记录全丢失但还能记录。格式化之后竟无法被PS机识别，就算有记录也不显示，不能删除。而金手指的记忆卡管理每次一有新记录就说无法识别要重新格式化。也就是说只能一次全删！后来我的原装记忆卡15格全存满了，可里面又有FFⅧ 50多个小时的记录，舍不得。只好闲置起来。后来买了你说的车手2，竟发现里面的记录画面可以显示记忆卡的内容并可删除！

现在我的记忆卡又可用了。请风林把这个消息在家中登出。给和我有相同遭遇的玩友一个惊喜。（网友）

●说什么好呢……其实很多游戏都可以在游戏中进行记忆卡管理的，比如PS的经典动作游戏“弹弓小子”（这游戏请玩家务必找来玩，游戏具体的内容请见早期杂志的GAMEBAR）。

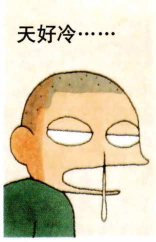
■首先祝圣诞快乐！关于旧机种游戏，若是再刊登攻略什么的可能也不太现实吧。我觉得登一些经典游戏的回顾就不错，或者是小编们对昔日感动的重温。好游戏永远是好游戏，不管时间如何流逝，我们永远把它珍藏在心中。至今仍记得小学时候一班好友围在一起搓九人街霸的痛快情景，虽然那游戏并不经典。也许已经有了怀旧的感情，青铜也会闪烁金子的光芒吧。一句话，刊登旧游戏的文章，就是为了怀旧。（高育麟）

●“九人街霸”确实经典啊～～最近很多厂商喜欢炒冷饭，不知道有没有人炒这个（笑）。现在连制作公司是哪个都记不得了……也不存在了……以后风林会着重介绍一些能够为大家留下深刻印象的游戏。

■看到杂志近期的某些栏目的专业化和平凡化（就是没意思），不免有些担心，打机的人大多集中在哪一层，说学生没人反对吧，他们玩游戏图个什么，图个爽快，图个快活，但也有已工作的，因此怎样处理好各个栏目，既能保持“高龄”玩家，又能像过去一样有新的小玩家进来，就成了个大问题。贵刊现在办的是不错，但那只是对那些高龄玩家而言，他们能找到他们需要的东西，他们能继续购买，而没钱没机的玩家呢，杂志不是专办给有新主机的人看的，几年前买电软的人很多吧，没ps的人也不少啊，为什么又有那么多人购买呢？因为即使没主机，也有许多搞笑的栏目促使他们买下去，秘技天地有疯马的疯话，大墙画廊的两人相声，龙哥热线里的小字和龙哥偶尔的调侃，该专业的时候不失大将风范，平时一片温馨的气氛，就连游戏介绍都能偶尔来几句搞笑的，许多玩家才能在没有主机的情况下也能把介绍给看完，为什么现在有人说电软没有可看性，可能你们把玩家看得“太有内涵”了吧，买杂志不一定是要冲着这几个游戏介绍和攻略来的，毕竟玩家还是以学生为主啊，因此希望贵刊既能做到比其他杂志更专业，又能不让人感到你专业的“高不可攀”，再往后的几年里，我还会继续买电软的，期待他能突破现在靠改成全彩来和人竞争的僵局哦。（网友）

■随着PS3出现的日子越来越近，而PS2逐渐沦为要淘汰的产品。就越发感觉到日本人的“精明”。当然现在PS2还在大行其道，我们并看不到什么，还在大谈索尼是不是“有病”了，是不是不怕中国的盗版毁了PS2而像世嘉一样退出中国市场。其实大可不必，买的不如卖的精。索尼不是傻子也不是慈善家。它这么做当然有它的想法。看看PS2市场的一片繁荣景象，索尼早就大赚了一笔。做个顺水人情把生产线卖到中国岂不两全其美。自己落得个好名声，还再赚一笔。有人看到这里就会说：

“哎，不是索尼靠卖硬件并不赚钱，而是靠卖软件来赢利吗？”。呵呵！那是在日本和欧美市场，而索尼早就从这个市场中赚足了钱。



索取问题

天津 马杰

不知不觉，已经快2月了（众人：喂！做梦呢）哦？让我查下日历先……倒。

说以上那些倒非无厘头的臆语，而是感叹时间流逝之急啊！年轻是上天给你的权利，但有了权利就会有义务，这所谓的义务其实很简单又很艰辛、复杂。就是在青春的时光去学习，树立并实现理想。也许有人认为这很套路，很形式，很不现实。唉，其实如果我们试想一下并不难，我们的一生都在索取，而在这索取中占大数的，是向我们自己的索取。如果我们没有付出，如果我们没有收获，那何以来满足自己的索取，更不要提别人了……

一次翻书时曾见到这么一段话：“对于过分迷信维他命的人来说，加拿大纳斯科皮人的话值得深思：‘熊吃浆果，我们又吃熊，为什么我们还要为植物而操心呢？’”这话让我对每天吃游戏的大餐重新审视。

游戏不用说比熊的胃口大，内容也是囊括了我们所见所想的一切。但在中国，还不能就此肯定他“营养丰富”。毕竟现在能满足我们希望、欲望甚或是妄想的游戏，已经什么都有了……纳斯科皮人以熊肉为主食活得不错，既因熊是上佳的营养来源，又因自己体质好善于吸收，这是一种良性循环。

在此谨希望中国的游戏产业和游戏玩家都能逐渐走向成熟，到时这“索取问题”也就不是问题了。

为了那一天，估计很多人都得“营养不良”。（笑）



↑DC、PS，应该还是目前国内大多数玩家的标准配备。尽管今后电软将会以新主机为主，但为这些玩家推荐游戏仍是责无旁贷。（一玩友摄）

传闻情报

■随着PS2、XB的中文游戏陆续推出（PS2“宿命2”中文版2003年春、XB“HALO”中文版已经推出），软件厂商已经越来越重视中文游戏市场。据传闻，明年将会有大量中文游戏推出，其中包括FF等著名RPG大作。不过此消息还未经过证实。

斩草容易除根难

河南郑盛峰

“PS2降临中国？”“不！”“索尼要发了？”“不！”“为什么？”“因为斩草容易除根难！”这是前几天一位玩友和我的谈话，我用简洁的语言把他的一丝梦想打回了老家，使他无法麻雀变凤凰，其实PS不算是麻雀，PS2也并非为凤凰也，只是在我国绝大多数的玩家面前PS2就是一只展翅高飞的凤凰，我们渴望得到她，这不，索尼骑着她来了不，是将要来了，还没有来，为什么没有来，难道索尼不了解中国？的确，中国有许多世界之最，好的也有，坏的也不少，就拿D版来说吧，我国具有先进，量产以及规模巨大的地下D版生产线，因为没有数据调察，偶认为我国人手一口还是绰绰有余的这些野草犹如绵绵江水，滔滔不绝，又如……（好像不太恰当）的生长着，时常有些政府之烈火也只是让这些野草提个精神，多注意点，然后就春风吹又生了。

前些日子听报道说索尼的高层人士曾亲自暗访过我国几大城市的游戏小卖店（也不知道BOSS们认出他们没有）顿时让偶也紧张起来，心想自己这边有没有事呀？可回头想想：索尼既然要放火，怎么不来个一光政策呢？（烧光）或许这只是一次试探？索尼乃智者，他不会不了解中国现在国民的经济生活水平，更不会不了解国民的购买习性，不知久多知不知道这样一个等式：日本人买正二中国人买D，如果久多知道那他就没有理由把中国D版业市场彻底打掉，先不说索尼有没有一台庞大的喷火器，而是索尼向来不会为他人做嫁衣裳。

中国市场毕竟很大，但是缺乏管理，这是我们国人之事，不需别国人来干涉，打击D版是一项长期而又艰巨的任务，其困难程度可想而知，希望我有生之年可以看到那胜利的一天。至于索尼在内地出售PS2的行货想必至少也是卖一台赔一台，中国市场看似很大，却是小的可怜，行货不会带动软件，反而带动了直读的销量，真是可悲呀！

又过了几天，那位玩友又来找我，他说：“我真得好想买到行货的PS2呀！你说我是不是在做梦？”我说：“这不是梦，或许到了PS2也像现在PS一样在我国的处境的时候，索尼还是会考虑的。”

因为中国市场真的很“大”，我们等的只有麻雀。



←行货会在明年出现在我们的游戏店中吗？



←“太鼓达人”，累计销量直逼30万。应该说是今年最令人意外的成绩了。游戏的好玩不需多说，7800日元带鼓，和风味浓，敲打起来的感觉更是无与伦比。买这个东西回家过节绝对是再好不过。目前该游戏在日本的人气绝大，NAMCO强。



←“P.N.03”将成为刚刚公布的CAPCOM五款力作中最先推出的作品。发售日锁定3月27日。随后的其他几部作品也将陆续推出。据悉，CAPCOM另有数款神秘GC作品已在开发中，具体名单将在近期发表，发烧关注中……

给你写信时已是12：20分了，听着清新的《波波罗依斯·初次的冒险》，我有点想法，特别是看了最近一期(102期)的王俊生的《动荡的马年》。以前也许是偏见，我一向认为任天堂第一，无敌，但在大量事实下我只能承认，索尼很会经营，微软很会砸钱。先不说PS2的那么多型号是出于什么目的而设计的，光是海洋蓝，纯白这些限定PS2就让人联想到骗钱，与之相反，微软的199美元买台XB加正版游戏使人联想到的只是可怜二字，而任天堂呢？GC的强大我也知道，但总不知什么原因被人当玩具，很多游戏厂商也不把GC做为目标，如《合金装》、《DQ》，现在ENIX又与SQUARE合并，王大哥的那句“毫无疑问的，SE所制作的80%的游戏，包括DQ还有FF，都将只会出现在PS2主机上。”让我彻底对任天堂失去信心，除非SQUARE·ENIX像现在的SQUARE一样表面上受SONY控制，暗中又与任天堂合作，否则，我对家用机要失去信心了(隐居三年后看谁占主流就买谁)，GC的造型小巧，机能又强，如果任天堂能善于把握时机，SE合并这种事将会让任天堂重新达到FC、SFC时代的辉煌……风林大哥，您是明眼人，而且看样子您也挺喜欢GC，请问您对现在形势的看法如何？

——江苏 许自强

踏实游戏，用心交流，岂不快哉？想多无用。SE不也为GBA做了DQM新作吗？而且传闻SE将会有更多平台的游戏……该是谁的就是谁的，像DQ8，根本就没得幻想，总不能让厂商都跟CAPCOM那样为了追求高境界而放弃眼前的利益吧？

看看这次年末商战，又是任天堂大卖特卖，硬件、软件全面开红。GBA：前期风林预测的口袋销量看来太低了，距结稿前两版本的销量已经逼近300万大关，照如此势头400万也不是奢望啊！不过搞得其他GBA游戏就比较惨了，曾经创下60万本记录的“洛克人EXE”的第三集目前累计销量12万本，如果想达到前作的成绩，看来还要看后劲了，希望口袋能够也为其他厂商留点活路吧（笑）。GC：虽然12月有了ZELDA的杀阵，但好像却被“马里奥聚会4”抢了功，前者12月内累计销量54万，下月有望赶超“阳光马里奥”70万本的成绩，后者在圣诞前后销量疯狂反弹，周销量10万（累计55万），打破N64前作的成绩几乎是肯定了。两大硬件的周销量已经卖到癫狂，GBA周间30万部，GC周间7万达成。

其实，即使任天堂没有GBA，单靠GC的软硬件销量，活得也不错（笑）。



作为电软的一贯支持者，在下提几个建议：一、其实电软可以办得更好，成本问题不必考虑太多，只要追求更高质量，就算不烧钱，“老子还敢再买”，而且还会一直买下去；二、“东游记”这种初级日语教程对很多玩日版游戏却不认识日文的玩友们大有好处，最好能一直办下去；三、这一期的错别字不少哟（唉，我这种文科生就喜欢咬文嚼字），下期希望能好一点儿。四、可以推出一些经典旧作回顾的栏目，每一期来上一两个，我想这种栏目应该会有不少玩友支持的。

小弟还有一事相求，不知编辑大哥们有没有听过一款叫《拥抱季节》的游戏？或是《Double Cast》呢？就是SCE在98年6、7月份发售的PS上的动画AVG2枚组。小弟跑了诸多城市，居然连个影子也没见着，只入手一盘《拥抱季节》的音乐CD（残念……）如大哥们知道该系列游戏之下落，劳烦告诉小弟一声。不管正版D版，耗多少铁都无甚要紧。小弟在此先谢啦！

——福建M·ZERO

1、说得在理，不过风林倒是觉得能给读者更多实惠是件好事；2、《东游记》栏目“洗心革面”，不过还是存在着一些不足，我们正在努力改进，希望大家能够支持，我们会一直办下去的；3、作半月，编辑几位都忙晕了头……

剧场系列人缘很好啊，可惜风林只喜欢其中的“雪割之花”（好像评价并不高？）。现在找起来恐怕确实困难，即便是正版。

市场情报

■北京主机市场价格：最近硬件好像没有什么太大的波动，PS2与XBOX的价格相当，在1900元左右。还没有购买的朋友可以考虑。GC方面，由于售价本身并不是很高，所以一直比较稳定。随着春节的到来，有意购买主机的玩家应该抓紧机会了。

强烈召唤高人恶搞涂鸦＆四格＆漫画真人秀



[和平年代] 广西 梁缄

这两位吃得是什么？烤白薯还是烤鱿鱼？另外八神手上的火力应该不是普通的火焰吧？颜色看上去倒像是煤气罐爆炸。这样也烤得食物？也够佩服作者想象力了，京穿趿拉板，庵穿木屐，不知道他们走路会是什么样子。



红色的“天诛叁”宣传画。近一段时间忍者游戏层出不穷，虽然在游戏素质上都各有特色，但论起忍者游戏的“正根儿”，恐怕玩家还要等“天诛”才算圆满。“忍Shinobi”很遗憾的只打到4A就被迫停工了，不知道更要花时间练习的“天诛”会不会也沦落如此。这次的最新作，在最令人指摘的画面上做出了大幅度的强化，令人绝对满意。随着发售日4月的临近，希望还能给我们更多惊喜。



血腥



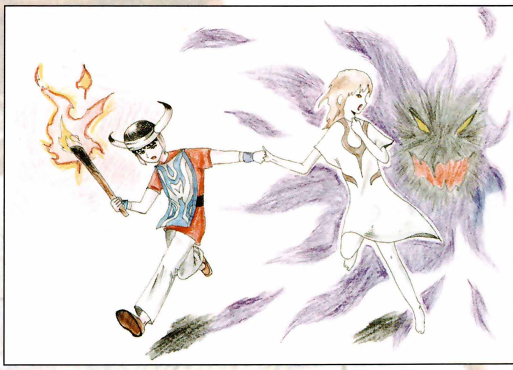
[想] 福建 林景三



[?] 湖北 汪俊俊

上面这幅画风林看不大出来是什么游戏中的女主角，作者也没有写。左边这幅是“凌波丽幻想小魔女”？不知道老资格玩家是否还记得当年人气很高的“棉花小魔女”？风林最喜欢SS版续作，至今也记得第一关BOSS岩石怪，还有那些迸射于空中的水晶。

如果要悉数PS2上最令人难忘的游戏的话，ICO无论如何也会排在前列，这不仅仅是风林个人的想法。除了流程过短令人意犹未尽外，这游戏真的是太棒了。一直惦记着续作的消息，虽然SCE老早就公布了告示宣布开发中，但却几乎没有开发画面放出，让人心焦。



[ICO] 北京 张楠

赞



[不知火与玫瑰] 黑龙江 吴玉

这位无人不晓的超级美女风林就不需多说什么了。惹火的身材就近年来看，舞称第二就没人敢称第一了。个人预计强力挑战者会在DOA中出现（笑）。



[春丽] 安徽 何勇

左边是性感女神舞，把这人到中年的春丽大姐摆在旁边会不会不合适？倒不是比较，从两幅画的构图上来联想的话，春丽这一姿势还真的有点叫板的意思呢！虽然游戏已经实现了两大格斗女皇的对决，但要比肩美貌的话，风林就不敢妄下结论了。



[街头霸王 03] 北京 肖杨



[红] 不明

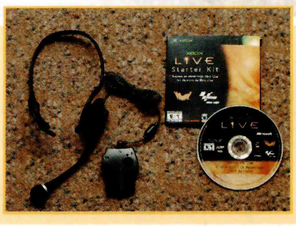


[最终幻想X] 北京 曾实



[投手八神] 山东 赵阳

大墙画廊 vol.72



XBOX网络套件，应该是最强的家用机在线系统了，不过却因为交款方式而愁坏本人……

SW SOFTWARE

电子游戏软件新刊大好评发卖中!!



享受次世代原汁原味的游戏！

电玩新势力DVD

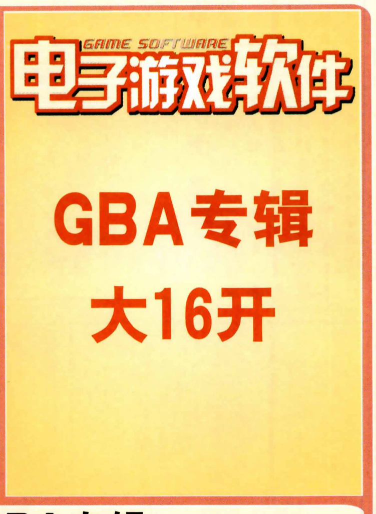
■定价:10 .00元　2003年1月3日出版



国内最畅销游戏光盘杂志。传统九大栏目，本期CD为《总帅的高达名曲世界》

电玩新势力第16辑

■定价8.80元(双光盘)　1月5日出版



GBA主机介绍及周边产品，GBA历史，2002年以来50部GBA经典游戏攻略GBA玩家必备手册

GBA专辑

电子游戏软件增刊・大16开116面全彩

■超值定价12.00元　2003年1月15日出版



●20首游戏MTV，曲曲经典●中外文歌词对照，附赠精美海报●第三次印刷，高烧不退！犹豫一时，后悔一世！

电玩新势力金版MTV

■定价6.80元　已出版



上千款高达模型，军事模型及游戏人物手办，附赠VCD光盘收录高达数款游戏精彩CG，迫力满点，高达迷必备。

电子游戏软件2002增刊

■定价18.00元　已出版



400页以上80万字大容量，时代纪录，合订本中硕果仅存，其余各年度合订本已全部售完。

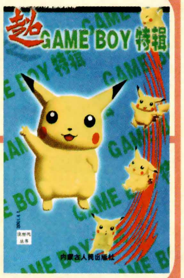
电软2000年合订(上)

■定价28.00元　少量库存

20世纪GB全书（上、下册）

640面超大容量，20世纪掌机进程全记录。近千部GB游戏简介，几十部经典游戏攻略，玩家必备工具书。

超值定价：23.00元　已出版



超GAME BOY特辑

《全书》之后，新世纪GB游戏特辑，介绍上百部新游戏及十余部GB经典游戏攻略大作，持久生命力。

超值定价：15.00元　已出版

电玩新势力

第10、11、13期(双光盘10.00元/期)。第12期（单光盘6.80元/期)。第15、16期（双光盘8.80元）。　其余各期已售完。

电子游戏软件

2002年第2、4、7、8、9、10、11、12期有售，每册定价8.40元。
2003年半月刊，每期8.40元（2003年第1期已售完）

游戏批评

第3、5、7、8、9、10、11、12、14、15、16、17辑有售，每册6.50元。
2003年改为双月出版，每辑6.50元

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)　邮编：100061　联系电话：010-64472177　邮资免取


国内第一盘正式出版的游戏欣赏DVD
全国热卖中
超值定价10元
详细目录
1. SD高达G世纪NEO
2. 忍
3. 生化危机0
4. 幻魔鬼武者
5. 鬼武者2
6. 丛云
7. 死或生3
8. 决战2
9. 最终幻想X
10. 最终幻想XI
11. 樱大战4
12. Z.O.E
13. 王国之心
14. 机动战士高达
15. 吉翁最前线
16. 铁拳TT
17. 宿命传说2
18. 死或生沙滩排球
更高的影像清晰度
影像清晰度由250线提升至500线
游戏画面纤毫毕现
更好的画质与音质
采用更为先进的MPEG-2压缩方案
亮度、色彩和音色都有质的提高
更大的容量
可以收录长达100分钟的影音资料
是VCD的近两倍
电玩新势力DVD
邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编：100061 联系电话：010-64472177

电软增刊·GBA专辑

狂喜定价
12元

惊艳大16开160面全彩!!

与《电软》杂志一样大
好气派好厚道

出版日期1月15日

★ GBA主机及周边
★ GBA历史
★ 2002年以来50部大作

电子游戏软件
GAME SOFTWARE
GBA专辑
大16开

内容是普通
32开的两倍!

GBA
普通32开



邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编：100061 联系电话：010-64472177

有看又有听！

~~原价10元~~

特价8.8元

2003年的"点心"更实惠更可口

全彩杂志+VCD+CD+硬壳包装

1月5日发行

别忘了，不后悔



详细曲目

- JUST COMMUNICATION
- RHYTHM EMOTION
- WHITE REFLECTION
- LAST IMPERSSION
- MIND EDUCATION
- 永远にアムロ
- いつか空に届いて
- 远い记忆
- FLYING IN THE SKY
- 君を见つめて
- ETERNAL WIND
- STAND UP TO THE VICTORY
- DON' T STOP! CARRY ON
- 嵐の中で輝いて



邮购地址：北京6129信箱 发行部（请勿写私人收款） 邮编：100061 联系电话：010-64472177

下期电击收录

你只要体验一次……

■游戏：Gungriffon Blaze
■机种：Playstation2
■版面：Greece（里）
■难易度：HELL地狱
■机体：国产13式装甲步行车
■配置：APG+FPUF+AAF


↑心脏不好者慎重，有心无力者免谈。

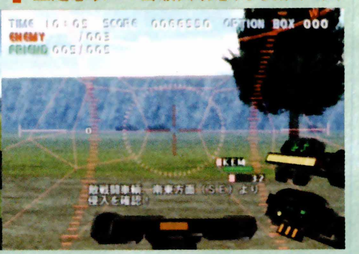

↑用KEM杀第一架S-Panther时未命中。


↑立定态以APG击破其动态，手要狠、准。


↑注意一定要优先杀带雷达的ADATS。


↑然后用KEM索杀另一架机动S-Pan。


↑使用经过F攻强化的MG速杀小坦克。


↑10:07 KEM发射，SE坦克必可一击杀二。


↑向阵地移动，途中先杀三波武直。

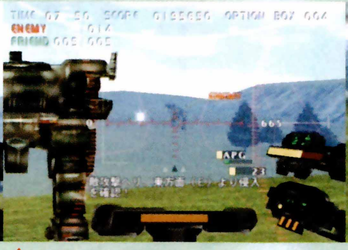

↑13式MG精度很低，注意走位和放量。


↑9分时，站位，索杀E向或SE向三机。


↑杀S-Pan后，速向北坡2号僚机移动。


↑爆环境物。吃AMD章，可钝敌15秒。


↑8分起，驼鸟来。导弹/新贯交替杀。


↑APG必打提前量，全凭感觉，无他。


↑NE来袭的驼鸟，当以KEM、APG秒杀。


↑天语在APG提前量运用方面还很嫩。


↑秒杀者，早感知早杀也。


↑此时KEM打光，换APG生扛到底！


↑下北坡，到桥下补给。武直一律无视。


↑可酌情杀小坦克，注意自机血量。


↑此为后一波的驼鸟，早感知。


↑KEM压准星平射，未中。僚机抢功。


↑杀9分和5:30高机动的站位即此！！！！

斗战胜13诠释之铳霸最高篇章


↑录像时耍KEM，连打不中。实应APG。


↑5僚机齐杀5:30 JAGD。桥被毁断。


↑此为5分前后的SE鸟，APG杀未果。


↑只因APG未留够敌两个身位的提前量。


↑SE战车致自机空血，战死前的一瞬。


↑补给后杀坦×3。一回目迟滞行动完。


↑桥断分减。索杀NE来袭的驼鸟。


↑撤退之时，不忘削山寻分或加血。


↑3分时，南山滑下S-Pan×3灭我3号！


↑斗13悔不该耍KEM杀动态，应换APG。


↑为3号机雪恨！一发新贯灭一双仇人！！


↑读秒、算时间，步行至神庙加弹血。


↑2分整，SW向必来战队。站高位早杀。


↑KEM未一杀二。高位MG优杀第二机。


↑早感知NW向敌。锁定前者，压准星。


↑如此则一发KEM，杀二架S-Pan。


↑若见敌武直，必早杀、优先杀。


↑杀各向待机态的守位小坦。


↑我方援护C-17来也。此时极紧张。


↑我仅存之9式5号机。不能承受之痛。



↑GGB最难最难最最难的一关。过。



↑战技逊，教训深刻。日后反思必改。



↑吃箱获取装备。注意红配优于红武。



↑13式里地狱第一援护，官方承认。

GGB这款游戏，极其打击玩家的自信心。希望我国实力派玩家挑战之，并向天语汇报。

铁杆合作组：K1

合金弹头4

中国街机高打心得（文中以4级难度为准）



Final Mission

第一封锁线

有点类似于前作中的水下模式或者横版射击模式，但是由于受绳索限制，左右移动非常缓慢，所以在躲避敌人攻击时一定要注意这一点。下降过程中，通道两侧的敌人还算比较容易处理，但是从上方降下的伞兵就很难对付了，如果想较轻松通过这里的话建议选用C枪，其它武器等其消失再下降即可。如果要挣分的话，除了所有的伞兵都要用刀砍死外，两侧的杂兵也要能砍则砍。

第二封锁线

前进不远就会出现AI激光眼，建议引出之前一边快速点手枪一边慢慢前移将之引出击毁，否则等右面持盾兵出现就会挡住玩家的攻击。击毁AI激光眼后再慢慢用刀料理持盾兵。从这里开始会出现一种蓝衣特种兵，除了会普通杂兵的一切攻击方式外，还会从背后抽出机枪攻击。如果这些特种兵从下坡处冲上来跳跃出刀攻击的话，玩家可以用前冲出刀或者蹲下出刀来“对空”。

第三封锁线

由于版面切换存在无敌时间，所以出来后可以不理会炮兵的攻击先站在原地消灭正前方的敌人，注意无敌时间内仅可以抵挡两炮。之后高处的迫击炮兵尽量用剩余的H枪扫干净，在远距离消灭01坦克后跳上高台对着高处一个圆形突起物开枪可打下一颗宝石。画面左端出现10坦克同时左右两端出现不少持盾兵，玩家可以在右端挡住右端出现的持盾兵并用刀慢慢砍盾牌，左侧的持盾兵只要算准并调节好与自己的间隔距离他就不会逼近也砍不到玩家了，这个距离大概是持盾兵出刀后刚好砍不到玩家的距离。至于坦克发出的追踪弹，当靠近时只要垂直跳一下并向下开一枪即可。右端的持盾兵砍光后左侧开始同时出现两个持盾兵，能否将他们所有的盾牌全都用刀砍掉就绝 对要看自己的技术了。坦克被击毁后，手持基因枪并随身携带内有基因药水的注射器总想把玩家变成猩猩但却总是用注射器自己扎自己，结果变成让玩家能加2000分的猩猩的科学家再次登场（K1：喝口茶……）。





第四封锁线

下坡部分不难，第一架摄像机枪先跳跃击毁，然后可以用刀砍光所有下坡路上的持盾兵的盾牌与特种兵，难就难在快到平地的部分，切记千万不要着急向下冲，要慢慢地走，引出一点打一点。第二架摄像机枪可以利用坡面高度跳跃击毁，为了干掉第三台高处的摄像机枪所以第一个箱子先不要击毁，至于箱子后的AI激光眼要等其移到箱子上并移过来时自己紧贴箱子向上开枪击毁。箱子后迫击炮兵的攻击则只好先躲一躲了。

第五封锁线

难点就在于前后两辆高颈战车夹击的同时还有杂兵凑热闹，想挣分的话就先把所有杂兵都砍死最后再对付两辆高颈战车，但是在滚雷之间跳来跳去的同时还要刀砍杂兵难度实在很大。保险的方法就是先尽快集中击毁一辆高颈战车。不过如果变成猩猩过这里的话则根本没有难度，猩猩只要吊在铁架上就基本不会有危险。这个场景背景上的三个电脑屏幕上可以打下隐藏奖分与人质。

第六封锁线

开始出现的三名科学家（K1：我以诸诺恩之名义发誓这里有三名科学家）至少可以把两人变成猩猩。将火箭战车引出一点后击毁，在火箭战车被击毁但还没有完全爆炸时迅速前进拉满屏幕，这样可以在没有火箭战车的情况下引出本来应该与战车一起出现的杂兵，从而避免用机枪打战车的同时也打死这些杂兵，全都用刀砍死可以多挣点分。之后的下坡路段后方会出现大量杂兵，用刀封住最左端的同时用枪来封锁从绳索上下来的特种兵。不过如果是LV8的话，可以等从绳索上下来的特种兵冲上来再用刀“对空”。

第七封锁线

先蹲下对付打头的88坦克，干掉后要一边开枪一边前冲以便快速击毁后面的AI激光眼，接下L枪后马上蹲下对付前后两辆88坦克，尤其要注意画面左端还会出现特种兵，一定要在他蹲下开枪或者扔出滚雷前消灭他。这里还会出现扛着火箭筒的莫丁元帅，可是攻击后才发现只不过是个机械人，对付他只要蹲下他就无可奈何，当把他的脑袋打掉后他会自爆所以不要靠近，掉在地上的脑袋就相当于是个地雷，蹲下开枪打爆即可。注意保留L枪，过了这里应该还剩下100发左右。

第八封锁线

先将持盾兵身后的步兵与迫击炮兵用手雷炸死，然后再用刀慢慢伺候持盾兵，如果用燃烧瓶的话则有些困难，需要先将持盾兵与他们拉开一段距离才行。利用摇把摇下合金弹头坦克，前进到第一个下坡地段被01坦克挡住去路，这

个01坦克击毁后会出现本任务里唯一的徽章牌，所以能否得到METALISH级勋章就只有这一次机会。首先把01坦克周围的杂兵消灭干净然后再干掉01坦克，徽章牌出现后先不要取得，用坦克机枪把左上方出现的高颈战车击毁，然后跳出坦克取得徽章牌并迅速用剩下的L枪攻击之后的50坦克，由于有取得徽章牌的无敌时间所以可以不用理会坦克身后步枪兵的子弹，击毁50坦克后要放弃合金弹头坦克迅速前进去攻击下坡处的88坦克，再砍死一两个杂兵即可获得METALISH级别勋章（K1：如果是LV8的话就不用冒险扔合金弹头坦克了，只要取得徽章牌后用L将高颈战车与随后的50坦克干掉就能将勋章等级提升至METALISH）。之后的战斗虽然没有乘物但也不是很难，只要注意不要走得太快与尽量节省H枪的子弹尽快消灭高处漂浮的木板上的杂兵即可。最后还会有三个机械莫丁，只要小心应付也没什么问题。解决完机械莫丁后前进时不要开枪，如果大富豪是在空中漂浮的木板上则需要踩着炸药桶去救，万一打炸了炸药桶可就只有干瞪眼的份了。



最终封锁线

与光头将军意料之中的一战，就连场地的地形都与以前没两样，打法也和以前一样所以就不多说了。与以前相比光头将军的近身攻击范围加大，所以无法与其近身战，但除非贴得特别近否则他的子弹带没有杀伤力，只不过是会把玩家击飞并打掉手中武器。打败他一次后才发现这也是一个机械人，之后虽然机械人的速度稍微加快，但其它方面却没什么变化，所以还是用老战术就能轻易获胜。

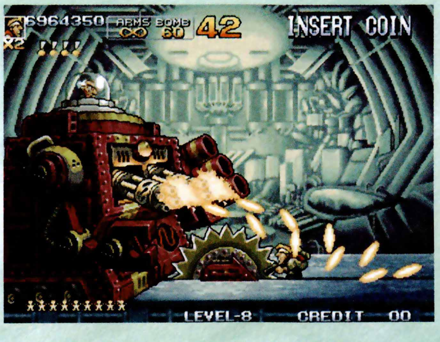
Final Boss：超级电脑共分三部分击破

第一部分

一开始站立不动即可躲过小追踪弹，如果出现蓝色追踪弹则不要放过，击毁后可以补充H枪的弹药。BOSS放出电球时，只要站在画面最左端或者稍靠近BOSS但其机械手臂刚刚碰不到的地方（K1：差不多也是发射电球的炮口正下方）即为死角。最后的光圈攻击由于移动轨迹完全固定（LV4时会放出4个光圈，LV5以上则是6个），只要记熟了也就没什么威胁了，如果弹药充足的话完全可以在出现光圈攻击前解决掉这部分，所以这BOSS也就不过是块废铁。

第二部分

除去BOSS放出的那些小飞行器的攻击外，其余的攻击方式则是完全的模式化，所以小飞行器出现后应在第一时间全灭之，这些小飞行器击毁后有可能留下C枪或者手雷。BOSS的机炮子弹可用蹲下钻行的方法躲避，也可以在画面最右端跳跃躲避，但是LV5以上的话则只能采用前者方法。由于是模式化攻击，所以就算加上电锯这BOSS也就不过是块废铁。



第三部分

只有五种完全模式化的攻击方式，了解并掌握应付的方法后这BOSS也就不过是一块稍大点的废铁。

1、发射出大量可以在屏幕四周反弹的激光弹，这些激光弹在反弹的瞬间没有杀伤力，因此可以利用这一点先到画面两端等待，待发射出来后立刻判断出哪股激光弹会在地面上形成大于90度的反弹角并判断出反弹位置，然后站上去即可，这个位置大约也是发射器的正下方，待躲过一次后（LV5以上则要两次）再马上移动到画面中央即安全。这个折射点虽然安全，但是千万注意不要站偏了。

2、六道激光四直两斜限制玩家的活动空间，这里一定要选择躲在四道垂直激光之间或者两道斜激光之间，然后再跳跃躲避之后的全屏光圈攻击。千万不要躲在屏幕中间垂直激光与斜激光之间，否则只有死路一条。在两道斜激光之间斜跳并且还要落回原地，操作上需要一定技巧。

3、地下冒出小型机器人攻击，只要手枪点得快些就很容易在它们作出攻击前全灭它们，它们被击毁后有可能留下H、L、C或者手雷，所以这些小机器人充其量也只能算是来送武器的。

4、水平激光下压攻击，由于持续时间长所以需要玩家长时间集中精神才行，判断稍有失误就会损命，还算是稍微有点难度的攻击方式。通常来讲如果激光发射器下降过程中激光发得早，则需要蹲下躲避；如果降到了一人高的位置还没有发射，则需要跳跃躲避。也有极个别的发射器要么根本不发射、要么降至较低高度才发射但仍要蹲下躲避，这样来引诱玩家跳跃导致损命。不过只要多练习几次就不会再



上当，因为这类发射器的出现位置与其它发射器的位置关系永远是固定的。

5、巨大的激光发射器，在反弹激光弹攻击完后会根据玩家的位置出现在玩家正上方向下垂直发射巨大激光柱（K1：又是从X的FINAL BOSS上拆下来的……），基本上没什么威胁，主要作用不过是限制玩家的活动空间。另外这种攻击方式只有在BOSS受创到一定程度后才出现，换句话说一旦见到这个激光柱，就意味着快要见到结局了。

最后值得一提的是，难度为LV5以上时BOSS有可能在某些攻击中加入另一种的攻击方式，形成复合式攻击，比如在全屏反弹激光弹的持续时间内或者出现小型机器人时加入其它的攻击方式，需小心应付。

胜利大逃亡——脱出路线上每个箱子上方都可以打下隐藏分数，在最后一个箱子上可以打下三名人质，所以要尽快跳上这箱子向上开枪。成功脱出则是一种结局，被爆炸卷进去的话则是另一种结局。

过关结算

可救出人质12人（GREAT）、勋章级别最高、过关奖分76万，总分约可达到680万分左右。LV8难度下向800万挑战！

后记

终于完成了这次的攻略研究连载，K1在此感谢各位读者能耐心看完本人拙作。作为向来以高难度著称的MS系列动作射击游戏，虽然这次MS4的总体难度比前作有所下降，但仍然不失是一部很难得的街机动作射击游戏，所以还是很值得一玩的。由于篇幅所限或者也许还有本人未知的技巧或隐藏秘密没有写出来，如各位高手有心探讨，请在http://tms.fc5.net/合金弹头专题网站不吝赐教。

科普之声

天语：今回先登几个病例，各方高手如果有什么指教请一定与编者联系。投稿大欢迎！

责编声明

本栏目加大了硬件介绍的力度，虽然得到了大家的好评，但近来却出现没有什么好料向大家汇报的窘态。希望大家踊跃投稿。下一期，将会是有关FTP建立的内容，如此就能大大扩展“科普园地”的内容了。



PS2不读CD格式的碟了

我的ps2的光头曾出过一次问题，被店里的老板判了死刑。后来我看了电软上的一篇关于ps2光头清理的文章，就自己动手，居然修好了。从那以后我就对关于ps2光头的文章特别感兴趣。有一次我看了一篇关于调整光头输出功率的文章，说如果ps2只能读cd碟而读不出dvd碟或者只能读dvd碟而读不出cd碟，则可以调整控制输出功率的电阻。我的正是只能读dvd碟而读不出cd碟，而且当时我又是处于对自己能力的信心暴棚的时候，没仔细看就动手了，把控制两种读盘方式的电阻都调了。结果悲剧发生了，现在我的ps2连我的正版的ff10也读不出来了，唯一能读出来的是ps2自带的那张盘（就是曾经用来飞盘的那张）。我怀疑是不是把光头烧掉了？我现在是处于对店里的老板极度不信任的状态，实在不想去店里修，你知不知道有什么这方面的网站或论坛？还有，我的ps2是10000型的，是不是想换个光头都没的换？

责编天师回复

看来还是应该到过硬的游戏店去修理。一般的，如果读CD困难，就可以想办法把机器斜过来或是立着读，总之，可能要引导若干次，直到它能读出来为止。再往后就一定要修了。

再来个不读正版的例子

龙哥你好。我的PS2是30000型的，今年4月购买。没改直读，买了4张原版，有太10、MGS2、GT3、鬼武者2。9月我改了直读花了350元，改完后玩盗版碟不错，很好用，就是原版碟不好，用三、四回才能读出来。我们这里专卖店的老板说是用盗版碟同心不圆，光头的光速不能垂直造成的。他说玩三天盗版碟再用原版碟三天，光头的激光束能调正一点。龙哥他说的是不是真的？我说可能是直读的原因。

内蒙古 杨旭

天语：原版不好读的情况比较少见，但也验证了龙哥当年提倡的“盗版更好读”的理念。如果很多D版都能顺利读出来，说明直读和光头都没有事。个别的碟，比如一些D版的CD，因为保护不当或是光盘变型，都有可能发生读取困难的事件，但这时应该先怀疑光盘而不是光头。当大量碟读取不能时，才考虑光头的事。

PS2的直读一般不会有问题，但身边也确实有“同样的D碟，这个机子能读，那个就不认”的事件。这时想办法换碟就是了。比如一个朋友买了机战IMPACT的“伪正版精装带说明”的D碟，可他的PS2就是不认。我让他去换了一张“粗糙劣制”DVD，反而读起来什么事都没有。

需要说明的只有一点，那就是大家在购买PS2时，一定要保证光头是“全新”的，这非常重要。否则你的PS2光头寿命必不长久。敝社的PS2真正地道，虽然光头不灵就去修，但因为底子好，到现在还非常顽强。而有的人的PS2刚买几个月就挑盘，这说明他的光头肯定是被动过。

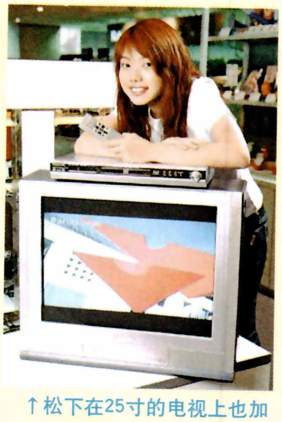
激光束校正，并不绝对要用到传说中的“拿正版盘去校正D碟三天”，因为D的质量也未必极差。PS2光眼是可以调的，一般不能乱动。

大屏幕电视的解析力

现在的大电视的规格都会注明解像度多少线，但是这样才能享受到这种高画质？

其实，700线或500线的解像度都是在实验室里，用电视的检验图信号测得的，在电视机上的解像能力而言，影像管萤光点的细微度是解像度的关键，萤光点越细，才能呈现越细腻的画面。另一个因素就是电路上的信号处理能力，以目前的技术要解像出上千线的能力，绝对没有问题。

另一个重要的概念是，电视用检验图可以看到700线的信号，那不等于在家里你可以有700线的信号来源。以目前的家用设备（非发烧族）信号源，包括录像机、有线、无线的广播、影碟机、DVD等，依其输出的信号解像度如下：一般录像机约300线，广播节目约320线，影碟机约400线，S-VHS录像机约400线，DVD约480线。所以观看录像机及VCD是画面粒子最粗的一种信号源。



↑松下在25寸的电视上也加入了逐行扫描的功能。

另外，录像机及VCD能呈现400线以上的解像度，并非是扫描线数增加所造成的效果，而是在影像的高频处理上特别好的原故，所以其与电视的连接也要用S端子；DVD号称500线解像度也一定要用色差端子连接才行。

关于厦华电视的最终回复

身边至少有三个朋友买了厦华HDTV，都是宽屏的。而早些时候，上海徐晶朋友因为纯平变频电视没能输出NGC的分量而感到奇怪。这里，借北京的一位游戏爱好者兼厦华用户打来的电话，天语把一些注意事项向大家汇报。



↑这就是上期的日立ALiS等离子。还有42及50的。

这位读者买了32寸的厦华HDTV，在购买此电视之前曾经观察过液晶彩电和其他一些设备，但最终他选择了厦华(跟天语推荐有关？笑)。他拥有全部游戏机，和所有的分量线(原装)，在电话中他提出了几个问题，经过十多分钟的电话交谈，天语和他取得了一致的意见，那就是厦华牌电视确实非常适合玩游戏，而XBOX输出的也不是什么HDTV信号。

事情的缘起和上海徐晶遇到的情况是差不多的——将分量线接入厦华牌高端彩电之后，要么没画面，要么就是只能用“Y、CB、CR”端子输入——而拿XBOX来说，他的分量盒上却注明“请接入Y、PB、PR”!!!

经过北京这位朋友的解释，大家认定厦华HDTV“自动变逐行”的强大功能导致了那种结果。除了数字电视机顶盒和其他一些专用设备，厦华HDTV的Y、PB、PR分量端子是不接受通常彩电标榜的那种“逐行分量”的——为什么？因为厦华会自动把隔行的信号比如PS2的分量线直接变成逐行的，对NGC、XBOX也一样——玩家必须把分量线(无论游戏是否对应“逐行”)接到厦华HDTV的Y、CB、CR上。

当你的电视是松下或是索尼，没准儿就可以把分量线根据游戏的“逐行”情况分别接入两种不同的分量端子。但厦华的Y、PB、PR只接受真正意义的数字信号。其他分量信号一律接入Y、CB、CR即可，电视会把信号自动变成逐行的，无论原始信号是隔行的还是逐行的，反正接进去全变成逐行。

北京这位朋友认为，厦华电视的效果“令人满意”，三大主机接分量线到厦华非常好。



掌机多媒体——用GBA学英语

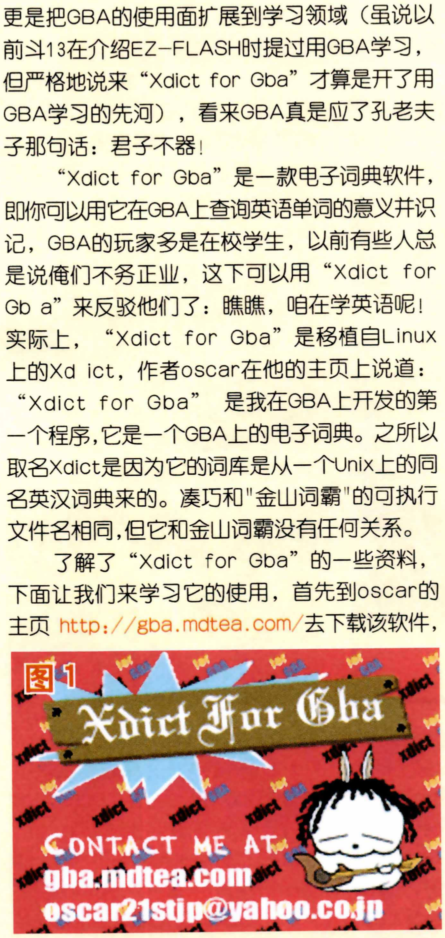
“GBA是什么？”

看到这个问题，一年前的我会脱口而出：啥嘛？不就是游戏机吗？然而时至今日，这个问题我绝不会用上面的话语轻易答出，因为此时，GBA已不再是单纯的掌上游戏机，它以丰富的周边功能向人们展示着它的多媒体扩展性能，GBA代表着创新，GBA代表着多用途，而EZ-FLASH等烧录器则将GBA的性能发挥到极限（夸张？），因为它们使得众多GBA专用软件如READBOY、PICTUREBOY、MUSICPLAYER等有了用武之地，新出炉的“Xdict for Gba”更是把GBA的使用面扩展到学习领域（虽说以前斗13在介绍EZ-FLASH时提过用GBA学习，但严格地说来“Xdict for Gba”才算是开了用GBA学习的先河），看来GBA真是应了孔老夫子那句话：君子不器！

“Xdict for Gba”是一款电子词典软件，即你可以用它在GBA上查询英语单词的意义并识记，GBA的玩家多是在校学生，以前有些人总是说俺们不务正业，这下可以用“Xdict for Gb a”来反驳他们了：瞧瞧，咱在学英语呢！实际上，“Xdict for Gba”是移植自Linux上的Xd ict，作者oscar在他的主页上说道：“Xdict for Gba” 是我在GBA上开发的第一个程序，它是一个GBA上的电子词典。之所以取名Xdict是因为它的词库是从一个Unix上的同名英汉词典来的。凑巧和"金山词霸"的可执行文件名相同，但它和金山词霸没有任何关系。

了解了“Xdict for Gba”的一些资料，下面让我们来学习它的使用，首先到oscar的主页 http://gba.mdtea.com/去下载该软件，

图1



解压缩后将其传进EZFLASH，在GBA上打开后可见到如图1的标题画面，按任意键继续，进入单词查询界面，按“START”准备输入单词，接下来的使用可能会让某些朋友恼火，因为GBA只有10个键，操作起来似乎很麻烦，然而“Xdict for Gba”颇聪明地采取了一种输入方法，请听我慢慢道来。请看图2下方的小键盘，

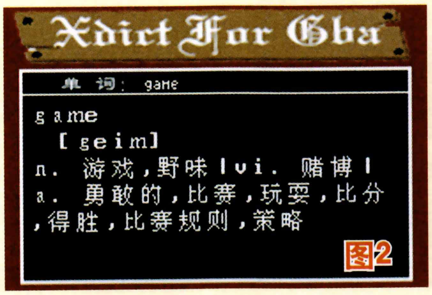


图2

看见那块阴影区域了吗？其中有一个字母是蓝色，还有一个字母是红色，按GBA上的“A”键即选取蓝色字母，按“B”键则是选取红色字母，而后请用GBA的“上、下、左、右”十字键选取蓝色字母上下左右的字母，这么一来阴影区域中的6个字母就有了着落，那么剩下的4个呢？请别急，我们使用“上+左”、“上+右”、“下+左”、“下+右”的组合键来选取蓝色字母斜左，斜右的4个字母。10个字母都可以选了，但是键盘上可有好几十个字母耶，该怎么办？很简单：用“R”、“L”、“R+L”、“L+R”来移动阴影区域，这下不全都能选中吗？虽说讲起来显得很复杂，但是多使用几次你就能很快地适应，这都是让GBA给憋出来的办法，谁叫咱们买的是游戏机而不是PDA呢？

刚才介绍的是查询模式，输入一个单词后你可以按“START”进入浏览模式，即用“上”、“下”或“A”、“B”键上下翻动英语单词，而“SELECT”键则是“开启/隐藏”小键盘。

缺点也有不少

把弄了这个软件有好几天了，感觉它相当方便，例如可以把GBA代替文曲星使用，在课堂上使用老师大概不会说什么吧，但是偷着玩GAME被老师发现后可别来怪我，嘿嘿……而它的缺点也很突出：音标显示不正确，释义太简单，输入显示速度太慢，小键盘上的数字键用不着，软件界面过于简陋，所以在这里给oscar提几点建议：把词典的词源换成牛津等（但是软件体积肯定会成倍增长，似乎很可怕……）；优化软件界面及速度；增加发音功能（似乎更不敢想象……）等等，呵呵，看到软件主页上的留言，大家对“Xdict for Gba”都很满意呢，oscar加油啊，希望能为大家献上更多的software for GBA！

PS：曾经的“电软五人组合”有否看见我们的PHOTO登上了电软？请与我联系，地址：重庆市开县中学高三（2）班　405400

我很想你们，三班永远！三班万岁！

图3

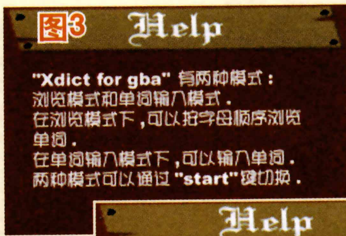


图4

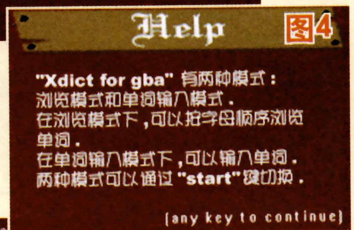
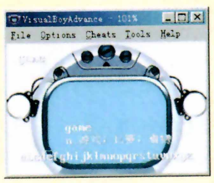


图5



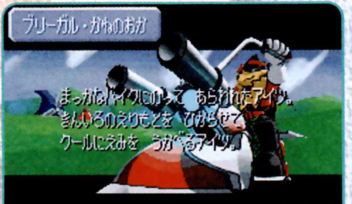
学外语软件最新情报

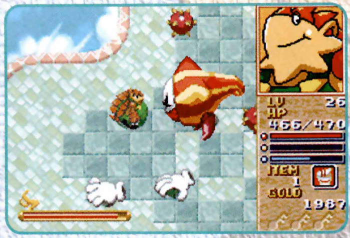
PS：一款名为WORDBOY的电子词典软件也很不错哟，可以支持换SKINS（如图），而且操作相当简便，它是GBA门户站——http://www.gbahome.com的GBA开发小组成员HuangYZ制作的，该小组还有很多的原创GBA软件&游戏，而这网站也相当不错，GBA ROM更新速度在国内算是最快的，其他网站基本上都是由这里转过去的，每个游戏从0001-最新的0825都仔细介绍过，还有贴图介绍，也提供GBA电子小说，MP3，相册下载，说老实话，这网站真的很不错，现在我天天都泡在上面，对GBA开发感兴趣的朋友，一定要来逛逛哟。















英雄的克罗诺亚

——传说的星之徽章——

GBA	厂商：NAMCO		发售日：2002.12.13
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

■文／gokumine

游戏菜单

●在地图画面按暂停键

カスタマイズ——道具装备和使用（按 R 键翻页）

セーブ——存档

チュートリアル——资料查看

げんじゅうずかん——怪兽图签

●游戏中按暂停键

ゲームにもどる——继续游戏

キーコンフィグ——按键调整

パネルコンフィグ——菜单颜色调整

セリフコンフィグ——角色台词开关

●按选择键——装备粮食（用于回复体力），按 L 或 R 补给（要看您的按键如何调整了）

第一大关 ブリ-ガル

游戏一开始主人公在自己的家中，按照地图的虚线指示到达VISON1 ，开始游戏后，克罗诺亚有2种攻击，一种红色，一种蓝色，要对应敌人的HP颜色使用，到右下角得到第一个宝箱，在上边按任意键打开，过小桥，得到第二个宝箱后出村。进入调整菜单，调整克罗诺亚的装备和提升他的能力，选择中间的选项会继续游戏。

前往しらかは-丁目，在这里的村民口中收集情报后出来，往左边的月亮形建筑那里可以休息，往右边去VISON2 ，在村子中间和左上角分别各有一个宝箱，消灭完敌人，出村进行调整，继续。在右边树丛里找到第一个宝箱，过小桥后有第二个宝箱，注意会飞行的敌人。出村调整后，继续来到第三处，出口大门旁有一个宝箱，左下角有第二个宝箱，左上角取得开门的钥匙。结束后得到武器剑——在バッヅ+3（攻击+3）。

前往あざみの广场，打听情报，左边的商店有 AG バッヅ+7(速度+7)和DFバッヅ+7(防御+7)，不过很贵就是了，攒钱吧。前往VISON3 。右下角有一个宝箱，左边的树丛中还有一个。进入另一画面，左上边的敌人有一定概率可以打出宝箱，右边快到出口的地方有两个宝箱，钥匙在门下边的树丛里，小心密集的敌人。过关可以得到ヘンラコバッヅ（攻击+9 、速度-3）。地图2，左侧小桥上去有宝箱，回来从右侧过桥，往上过桥后取宝箱，出村，接下来将迎接第一个指挥。3个超大型的敌人，不过很容易。

前往 VISON4，在地图1中，小心左上角宝箱中的敌人，干掉后才能取。进口正上方有第二个宝箱，经过右边的弯曲小路出村，进入地图2。右上角有宝箱一个，左边的树林里有第二个宝箱，出口旁有第三个宝箱，另外出口左边有个假宝箱要小心。进入地图3，中间和上边分别有宝箱，干掉大型敌人能得到钥匙，开左下方的门。一直往下有1宝箱，往上也有，出村。进入地图4，干掉左边的大怪物取得钥匙，同时还有个宝箱，开门后有1宝箱，左上角有1宝箱，干掉大型敌人得到钥匙开门，出口处得最后的宝箱，出村进入指挥战。是个有些难缠的家伙。过后得到ビックリバッヅ（攻击-2、防御+10、速度-1）。

前往VISON5。地图1，徒手消灭3个敌人，很简单。只要打侧面就可以。地图2，同样干掉敌人，地图3同上，注意顺序。地图4，先干掉左上角的，再依次往下，最后干掉钥匙旁的。地图5略。地图6略，很容易的一关，只要稍微动动脑筋就可通过。





到めぬきどおり打探新情报，めぬきどおり上侧有武器商店和宿屋，左边有道具商店。前往VISON6 。地图1，开始有宝箱，右边也有一个，大炮右边还有1宝箱。往上出村。地图2，往左有2个宝箱，出口下方还有一个。地图3，这里的很多宝箱都是

假的，其中一个有钥匙，开左边的门，还可以得到钥匙，去右边开门得到宝箱一个。回左侧，冲开桥边的炮台，出村。地图4 ，消灭右边的大型敌人取得钥匙，开右上方的门，再次得到钥匙后去开左边的门，得到宝箱，可以出村了。然后进入老板战。小心他的密集子弹。

第二大关 ヅャグケトルの海

到地图下个那里，前往ヅャグケトルの海。去VISON1 ，本关克罗诺亚可以买到剑了，另外按 L 或 R（看您如何调整了）可以换上回那个指挥——ガンツ。当中间的黄色槽蓄满以后按住攻击键蓄力后松开会使用超杀，很漂亮。在左边往上有宝箱，右上方有第二个，出村。地图2，在第一座塔旁有两个假宝箱要小心，右



上角取宝箱，在小岛的炮台右边有宝箱，到小岛左边的下方得到钥匙，开上边的门，干掉里面的所有炮台（用超杀）取得黄色钥匙，返回后可以开那黄色的正门了。地图3，一直往上取得白色钥匙，在左下边的小路往上取得黄色钥匙，途中很多假宝箱。去有大型敌人的路口，先打开左上的黄色门，最里面有宝箱，然后回来打开另一个门出村。地图4，往上到头后分支往下先取白钥匙，钥匙最左上方有宝箱，回去穿过炮台过桥，门右边有宝箱，开门出村。

前往VISON2 。地图1，开始左边取宝箱，往上到门那里往右走，过第一个桥取宝箱，往下过第二个桥取钥匙，回去开门。地图2，直走，过桥时取宝箱，往左穿过炮台（有大型的）后过桥，消灭假宝箱得钥匙，回去开门，过桥后出村。地图3，到门那里往下取宝箱，有1假的，过桥往上取钥匙，回去开门。分支往右，下边有宝箱，沿路到达出村路口后下边有另一宝箱。地图4，到小桥前有宝箱，过桥。往上，在小岛上有白钥匙，返回第一个桥往上，开门（如果干掉3个一起的大型炮台）可以得到黄色钥匙，开下边的门干掉敌人有宝箱。地图5，往上到头拐弯时往下有宝箱，过桥时桥下方有另一宝箱，干掉大门旁的3个大型炮台就会有钥匙出现，要至少5个超杀。

左边的モメットハウス可以练习老板战，可以看胜利所用时间，去ジャグケトル港打听情报后，前往VISON3。这里是海底，要先适应潜



艇的惯性。入口右边和右上方有宝箱，出口在左上，要好好辨别方向啊。地图2，左上角有1宝箱，上坡后上边有1宝箱，出口在左上角。地图3，开始往左，上边有2个宝箱，回来往右走，去一个宝箱后往上，消灭数个假宝箱后出门。地图4，上坡后有第一个宝箱，然后往下取第二个宝箱，往右上方出门。拐弯后一直往下有2个宝箱，上坡后出门。

前往VISON4 。地图1，开始一直往上有宝箱，右侧斜坡旁也有，上坡，沿路干掉炮台，进入地图2 。沿路干掉炮台后上坡取2宝箱，这里会出现新型敌人，下来往右，注意沿路有宝箱，左上还有1宝箱，干掉2个大红怪进入地图3。先上右边的斜坡取宝箱，然后再往左走，在出口下边还有 1宝箱。地图4，干掉小怪取宝箱后上坡，在第二个斜坡往下有1宝箱，回去上坡，干掉3个大炮台后有出口。地图5，上坡前取宝箱，从右边下坡，4个大炮台的左下方有1宝箱，从右边上去，出口左边的宝箱是假的。然后进入老板战，是条大鱼。小心他的跟踪气泡攻击。为小鱼找到母亲后前往下个目的地。

第三大关 ルウンズいせき

这个可以给ガンツ买到火箭炮。先前往VISON1（也可以先去VISON2）。这回要克罗诺亚自己攻关了（另一面是ガンツ自己）。分支上边有宝箱，右边走，中间取宝箱后出门。地图2，拐弯后到左上方取钥匙，开门。右上有宝箱，干掉炮台往上，中间左边有1宝箱。地图3，分支往下，左下角取黄色钥匙，上分支时的上边开门，右上有宝箱，门内有2个宝箱。返回钥匙处出门。地图4，往右消灭敌人得钥匙，开左边门，分支往上到头左边有1宝箱，右上也有1宝箱。回分支往左到黄色的门后往下取钥匙。地图5，左边往下有钥匙，中途有1宝箱，铁钉中间有宝箱和黄色钥匙，消灭飞行小怪后出门。

VISON2。左上有宝箱，右下也有1宝箱。往上出门。地图2，分支往左，左上有宝箱，过铁钉往上取钥匙，回去开门，取宝箱后出门。地图3，分支往左下穿过铁钉，里面有3个宝箱。回去右边出门。地图4，拐弯后往上有宝箱，右边到头有1宝箱。越过铁钉后小心地下钻出的敌人，消灭后取得钥匙。取宝箱后穿过5个大炮台，在第二个门口还要干掉2个地下怪物，得钥匙开门。地图5，分之先前往右上取黄色钥匙，返回右下开门后往左有白色钥匙，回分支路口往下开门取黄色钥匙，回白钥匙处往上开黄色门。

VISON3两人会合后，地图1，干掉炮台后往下有宝箱，一直往右还有一个，往上一点左边还有一个。进左上边的门。地图2，往下有宝箱，分之往上干掉2个地下怪物取宝箱和钥匙，右上有宝箱，往下干掉最下面的2个炮台里有宝箱，回分支处开门。地



图3，开始往左有宝箱，往下来，取宝箱后干掉大怪物得钥匙开门。再干掉2个大怪物后出门。地图4，分之往右有宝箱，返回往上，右边3个大怪物那有个宝箱，往上到头右边有白色钥匙，回来往右分支时下来开门，干掉怪物得大量钱后返回，一直往右取宝箱后出门。地图5，开始分支往下，取得宝箱和白色钥匙，返回，干掉大炮台后有黄色钥匙，打开黄色门有宝箱，往右出门。地图6，干掉右边怪物后得钥匙，开门。过左边铁钉，消灭大炮台得钥匙。往左到门口后往下有宝箱。出门后前往VISON4。

VISON4。地图1，分支处往下，到头后右上边有一白门，白门往下分支右边有宝箱，右下取黄色钥匙，返回第一分支往左，下到头后右边有宝箱，左边有白色钥匙。开门后左边有1宝箱，右边打开黄色门。地图2，这里是单线路，要右－下－下－右－右－上－上－出门。地图3，往上分支路选择右边第二个，中间1个，最左边1个，最右边1个出门。走错一个就要重新开始。剧情后有新迷宫。地图1，从左－右－上－下的方向消灭敌人取钥匙。地图2，消灭右下的，然后是下边，其次是上边中间的，最后是右边中间那个取钥匙。地图3，从右边外围那个逆时针消灭敌人，要和中间的一起打，最后都消灭了再拿钥匙。

前往はっくつキャンプ，从第二个村民处得情报后赶往VISON5。克罗诺亚1人战斗，见到炮台后左边下方有2把钥匙，和2个假宝箱，很难对付。开上边黄门，穿过铁钉有宝箱，去炮台那开白门。往上大怪右边是宝箱，左边是出口。地图2，一直往下有宝箱，过铁钉，往下有1宝箱。左下角有白色钥匙，上边有宝箱。开白门后取钥匙打开白门下的黄门。地图3，黄门处往下，炮台处往上有2个宝箱，往下到头左拐上边有1宝箱，下边是白色钥匙。原先炮台右边开白门，干掉炮台往下穿过铁钉取黄色钥匙，返回往左取宝箱，下去开黄色门。地图4，干掉大怪得白钥匙开门往左上，得黄钥匙。开门后有3宝箱，返回途中消灭炮台得1白钥匙开最后的门。地图





5，白门左边到黄门往下穿过大量炮台有宝箱和黄色钥匙。干掉所有炮台后有白钥匙。开黄门取宝箱，穿过右边炮台出门。地图6，白门往左上，从上往下走有2把钥匙。黄门下边有宝箱，到左边的最下往右有白钥匙。开门取2宝箱，回白钥匙处出门。之后是BOSS战。他的左右手要用不同的攻击打，小心他的大量爪牙。之后新伙

伴パンゴ加入，前往下一目的地天空寺院。

第四大关 天空寺院

去VISON1，上边广场有1宝箱，往下有出口，出口上边是宝箱。地图2，沿着小路走，中途看见1个宝箱，往下快掉出口时还有1个。地图3，用パンゴ的炸弹炸开石头，沿小路，到门口后炸开石头得钥匙。取2宝箱后出门。地图4，往左取钥匙，往上有3假宝箱，开门，小心新敌人，出口旁有1宝箱。干掉上边3炮台得钥匙，炸开石头得第二把白钥匙。干掉炮台炸开石头有传送翅膀出现，可以取1宝箱。往下开白门取黄钥匙。开门后是出口。地图5，往上去传送翅膀，取宝箱往下炸开路有宝箱，里面有钥匙，往上传送后开门。地图6，往上干掉炮台后右边往下炸开石头得黄钥匙，回出口往下开门得宝箱。一直往下到出口旁炸开石头有白钥匙，打开白门后往下出去。地图7，往上炸开石头有宝箱，宝箱上边有钥匙，开左边的门，黄门最下边是钥匙。

前往VISON2。这里是天空通河，又是水下。沿石板路到分支往上取钥匙。开右边的门，往上到达黄色门后往左走，广场右上取钥匙，左边炮台后有宝箱。地图2，开始往左，里面有钥匙，打开岩石有宝箱。右边分支往右开门，炸开路后取里面的钥匙，开分支上方的门。出口下边可炸出宝箱。地图3，炮台往下，干掉右边的3个白色敌人得钥匙，开左边的门。左下角有宝箱，往上干掉左边的2个大怪得钥匙，同时取宝箱，右边去开门。地图4，下来后往左到分支上边要炸开，有钱可拿。左边往下干掉怪物得2把钥匙，上面开白门有宝箱，出口右边穿过炮台有黄门，有宝箱，炸开下边的石头有另一宝箱。地图5，穿过左边炮台，干掉大怪得黄钥匙和宝箱。右下有宝箱，左边干掉炮台，白门右边干掉大怪得钥匙下边取宝箱。开门后一直往上消灭白色敌人得钥匙。

前往天空寺院内殿，和第一个人对话后，前往VISON3。经过传送炸开右边的路，在门右边下有宝箱，左边炸开有传送点。取钥匙开门。地图2，先去右边传送点，取宝箱。经右边传送拿白钥匙。回下边的传送点，消灭敌人后再去右下传送，取宝箱开门取黄钥匙，回去开门。地图3，去右边传送，取宝箱后去中间的，往下，往右（往上是出口）传送取宝箱。中间后往上有宝箱。地图4，开始往下传送有宝箱，传回往左上，上最里面的传送点，取宝箱后往上传送，干掉敌人后进最后的传送点。地图5，先去最里面的传送点，往左有宝箱，往右上去传送点，往上取白钥匙，回来开门换黄钥匙。返回开始去另一个点。地图6，去右边第二个，依次经过左下、右、下、往上取宝箱，左边取白钥匙。返回第二个传送点去左上传送往右到白门，开门







后传送取钥匙和宝箱，返回起点。去最右边的传送点开门。

前往VISON4。消灭右下的敌人取钥匙，下面炸开有宝箱。干掉3个大炮台后得到白色钥匙，取宝箱后取黄色钥匙。开左边的门，中途可炸出宝箱。出口左下有宝箱。地图2，广场左边传送取钥匙，广场上炸开传送取宝箱，广场往下开门，地图3，往左有1宝箱，左上有1宝箱，干掉白色怪物得钥匙，左下干掉白色怪物取钥匙。地图4，先去左边，往上取宝箱后下来，消灭敌人得钥匙和宝箱。去右边传送，往左下传送后取宝箱。开门取黄钥匙，往下炸开路，最右边有宝箱。返回起点开门。地图5，敌人聚集处上边有宝箱，干掉右边的敌人得钥匙，取宝箱后开门。一直往上有1宝箱，往左上到门后往下取钥匙，开门后左上有宝箱，右边消灭敌人后得钥匙。地图6，传送后，消灭敌人开门传送，钥匙在右上角，开门取宝箱后传送，消灭敌人取钥匙开门，左边有宝箱，消灭敌人上右上角，再次传送后干掉敌人去右上。之后进行BOSS战。注意他的手，他单手攻击时，使用手相反颜色可对他本体造成伤害。

第五大关 ボルクツティ

前往VISON1（VISON1—VISON3可一任选），克罗诺亚自己。第一个分支后上边有一宝箱，右边出口。地图2，分支往左，取宝箱后向上取钥匙，返回往上开门，一直往右取黄色钥匙，回去开下边的门，分支左上是宝箱，右边是出口。地图3，往右到分支后左边是钥匙，分支往上开门，下边有宝箱，得数个宝箱和钥匙，去右边，得宝箱后开门。地图4，分支往左上取钥匙和宝箱，去右下开门，下个分支右上边有钥匙，左边开门前有宝箱。地图5，分支上边是宝箱，下边分支往下有钥匙，开门后往右，注意下边有宝箱。

去VISON2，ガンツ自己。上管道后往下去宝箱，出口下边有宝箱。地图2，过管道后的分支上边有1宝箱，出口往下穿过炮台有另1宝箱。地图3，上管道后右下是宝箱，上边是门，左下边有宝箱，左上边是钥匙和1宝箱，穿过上边的炮台出门。地图4，



开始往下到管道分支往左下来有钥匙，最里面是宝箱，回右边开门，分支往下，拐弯后门在上边。地图5，取宝箱后往右走，到头后取钥匙和宝箱，回来开门，往上左边有宝箱，往右是出口。地图6，开始往下取宝箱和钥匙，上管道后上边有1宝箱，开门往右，管道中途往下得钥匙，下管道往上取宝箱。出门任务完成。

VISON3，パンゴ的关卡。开始炸开左边的路取宝箱，往下炸开路后往右下有宝箱，最上面也有1个。地图2，左拐后往下右边有宝箱，炸开左边也有1个。到白门后干掉左边的炮台上去取钥匙。地图3，分支往上，左边有宝箱，右上也有1个，炸开右边往下的路，白门左下是宝箱，干掉敌人取钥匙。地图4，一开始直接往下，中途往右炸开石头得白钥匙，下来左边直接开门，中途有1宝箱，往上岔路左边是出口，右边是宝箱。地图5，一直往下有宝箱，右边第一分支有钥匙，右边第二个分支有宝箱和门，左拐往下取钥匙，左上开门。炸开3块石头取宝箱，一直往下。地图6，炸开路干掉2个炮台得钥匙。一直往右取白钥匙，开门往右，取黄钥匙，回去开下面的门。

前往VISON4。3人汇合。上管道取1宝箱，炸开路障，管道右边 有宝箱，分支往上是宝箱，右边炸开，里面是出口。地图2，中途有1宝箱，消灭所有敌人出现钥匙。快到炮台那里往上，炸开是钥匙，炮台那里可以炸开3块石头取宝箱，去出口途中有1宝箱。地图3，取2宝箱后炸开右边路障，过2炮台分支一直往右到管道尽头可



得2个宝箱和钥匙，返回往上开门。地图4，开始往右上，上右边管道，炸开路障有宝箱，管道往下的分支右边有偶宝箱，左边是钥匙。返回往下开门。炸开路障。地图5，分支左上，上管道后继续往上，有宝箱和钥匙，要炸开石头。沿管道一直往下，开门。再上管道后往上有钥匙，右边有宝箱。从管道右边下开门到尽头。地图6，右—右—上—右—上—左—左—上取钥匙。下—右—右—上—左取宝箱。右—下—下……到头取宝箱。回出口，左边往下取1宝箱，一直往上开门，之后便是BOSS战，小心他的变形后吐火，本体用红色攻击。前往月ロケット。

第六大关 月ロケット

到月球后去月之世界。前往月面人の町，打探情报。前往VISON1。沿着右边往上有2宝箱，左边炮台旁有宝箱，往上。地图2，左下角有1宝箱，然后沿右边往上取2宝箱，穿过左边炮台是出口。地图3，一直往上有

2宝箱，顶头往右有钥匙，下来去右边开门。出口前得2宝箱。地图4，右边取宝箱后往上还有1宝箱，敌全灭取钥匙，开门后左右各1宝箱。地图5，沿着右边往上有2宝箱，越过左边炮台，左上和右上分别有1宝箱。地图6，最左下角有1宝箱，左边往上有1宝箱，右边往下一点岩浆中间还有1个，左上是出口。

前往VISON2。这回有时间限制，左边往上取宝箱，岩浆堵路后右边往上取宝箱出门。地图2，中间往左有2宝箱，右边还有1宝箱，左上上出口。地图3，岩浆左边有宝箱，右边到头往下找一岩石炸开取钥匙，左上开门。地图4，左边右边尽头各有宝箱1个，中间往上是出口。地图5，右边往下中间有1宝箱，左下角有1宝箱，此处往右还有一个，消灭所有敌人得钥匙，门在右上。地图6，左边往上取宝箱，顶头后往右还有1个。右边往上有1宝箱，消灭全部敌人得钥匙。

前往月面人の宿所，打探情报后前往VISON3。往左走，分支左边有宝箱，上边右侧有1宝箱，从右边的中间过去，分支往下炸开路。消灭金色怪物的黄钥匙，开分支左上的门。取1宝箱。上边左侧是出口。地图2，消灭全部敌人，地上的黄色标记要踩2下，不然不能变身，炸开路障。最上面是宝箱，打死地下的敌人得钥匙，一直往下有宝箱，右边炸开



有宝箱，往上出门。地图3，右边有1宝箱，出口往下也有1个。分支往下过黄色标记，右下有1宝箱，干掉敌人取黄钥匙，往左下走最深处有黄门，门左面有白钥匙，开门有宝箱，返回分之右行开门。地图4，分支往上消灭敌人得钥匙，开左边门前取宝箱，下一分支往右，里面取钥匙，返回往上，门左上有宝箱。开门左边有宝箱。地图5，往右消灭敌人得白钥匙，炸开右侧的路障有宝箱和白钥匙，里面还有黄钥匙。开白门取宝箱，回去开黄门。广场左上有宝箱，取宝箱后尽头是出口。地图6，右边到分支前有2宝箱，分支上是白钥匙，往下炸开2处路障到炮台处炸开路障，得宝箱和黄钥匙。炸开炮台一直往上回到入口(中途左边有个宝箱)，炸开入口下边的路障开门。地图7，右上有宝箱，分支左下消灭全部敌人得钥匙，右边黄门往下，开门最里面取钥匙。左上有宝箱，右上是出口。之后是BOSS战。这只猫能分身，4个分身用不同的攻击打才可以。

第七大关ルナベ-ス

去エントランス打探情报，前往VISON1。克罗诺亚暂时无法使用。消灭全部敌人取得钥匙，左下有宝箱，消灭全部敌人得钥匙开右下的门。拿黄钥匙开右上的门。一直往下取钥匙。往上开门。地图2，右下通过电梯炸开里面的石头取钥匙。开下面的白门。右边取钥匙，开左下的门，中途有宝箱，炸开路障消灭敌人得黄钥匙。电梯往右开门。地图3，右下有宝箱，左边炸开路障，消灭所有的敌人取钥匙开左边的门。往下过电网消灭敌人取钥匙，右边取一宝箱。左下消灭敌人再得1钥匙。出门前右下炸开有宝箱。地图4，电网往上有2宝箱，出口往下消灭沙子里的怪物取钥匙，开左边的门。到门后去右下取黄钥匙。消灭所有敌人取白钥匙。左下电网中间是宝箱。往上取1白钥匙，开左边的2门。地图5，炸开右边路障，右上是宝箱，消灭敌人后取钥匙。开门右边有宝箱，左上往右，路过黄门，右边炸开路障，尽头炸出黄钥匙，下有宝箱，回去开门，地图6，右上消灭所有假宝箱得钥匙，开门有黄钥匙和3假宝箱，右边开门，灭敌后往左，消灭敌人得黄钥匙。左上全灭是白钥匙，往下开黄门有2宝箱。地图7，往下取黄白2钥匙，左边开白门往左下消灭全部敌人得黄钥匙，回来开黄门，分支往上右边开黄门取白钥匙。回左边开白门。终于将克罗诺亚从睡梦中唤醒了。

前往VISON2。右下有传送点，用胖子传送右下炸开石头取白钥匙返回。用克罗诺亚传送取黄钥匙和4宝箱，返回用瘦子传送开黄门。地图2，一直往下有宝箱，开始上边往左，左上有传送点，瘦子传送左下炸开取黄钥匙，返回换胖子，开门取白钥匙。返回开始处右边第一电梯过去取宝箱后开门。地图3，右下传送，之后右上传送。然后右边传送到3色传送点。换胖子消灭沙怪得白钥匙，往上炸开传送有宝箱。返回，换瘦子传送往左再传之后往下传送，取黄钥匙和宝箱返回换克罗诺亚，往左开门。地图4，胖子先上，消灭炮台得白钥匙。换瘦子往上开门换黄钥匙。换克罗诺亚往上开门后到另一3色传送点。克罗诺亚传，取2宝箱消灭大怪得白钥匙，返回换胖子，往上开门取宝箱和黄钥匙，换瘦子开黄门。地图5，消灭最右面第一个，消灭最下面一层连着的两个，消灭最上面一层的1个后取钥匙开门。地图6，消灭右边靠传送带的1个，左下通过传送带取钥匙，从右边传送带出来。地图7，传送带往下，左下角的1个先消灭，右边3个消灭中间的，取钥匙出去。

前往コアエリア打听情报后，前往VISON3。左上角取钥匙，开门角落有白钥匙，消灭敌人有黄钥匙，开黄门有宝箱。开白门后往左下取钥匙。地图2，往下，右上边门口处消灭金色怪物得钥匙。左下炸开路障取1宝箱，左上有1宝箱，正上方是白门。地图3，左边传送点胖子传送，取宝箱后经过电网往上，左边取白钥匙，返回，用瘦子右上取黄钥匙，返回开黄门。地图4，克罗诺亚传送左上再传送取白钥匙。瘦子传送左下开门。地图5，一直往下左边取白钥匙，左边金色怪物中间有宝箱，往下取黄钥匙并开门。分支往下是出口。地图6，一直往下取白钥匙，开门后右下有宝箱，右上取白钥匙开门。敌全灭换黄钥匙，往左过去开门。地图7，胖子传送，一直往下到3色传送点再传送，右边粉色点传送后往下尽头取黄钥匙，用瘦子传送，到钥匙左边去另一3色点，再用这个点传送取白钥匙，去上边的绿点返回。右边开门。地图8，克罗诺亚传送，到左边传送带上边取白钥匙。喊瘦子开门后到尽头取黄钥匙，返回换胖子，开门炸路障往左上再炸一路障方可，右边电网里是宝箱。地图9消灭中间1个炮台得钥匙，开右边的门，传送。消灭敌人得钥匙，一直往右，上边取4宝箱后出门。BOSS战终于开始了，第一形态最好等他放红色敌人后，用红色攻击他，第二形态他拉网以后要躲在角落攻击他便不会被打到。用蓝色攻击，干掉后得钥匙。

前往ナハトのやみ。真正的幕后BOSS这回无处藏身了。第一个他会不断的召唤手下，小心他回复体力。第二回要用潜艇战，他的体力不是很多，只要左右尽量一起打就可以轻松



过去。第三回就看大家的实力了，光开他的体力槽就能让的心凉半截(mine语：“俺可是花了很长的时间泡在他上面的，大家也为了通关努力吧)。小心他的桑极尔夫的大座。快死时候居然回复大半的体力。最好使用道具让时间停止。随着最终BOSS的一声哀嚎，罗罗和大家都被救了。

——全剧终——



mine语

最后看完剧情，听完优美的主题曲，存档。再次游戏会出现一个新的选项，进入后是音效测试，最后一首是主题曲，大家为了这个也要通关啊。另外游戏中如果遇到敌人用什么方法都无法杀死，就要换装备增加角色的能量槽，光看攻击力没用。







塞尔达传说

～风之韵～

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2002.12.13
	类型：动作冒险	价格：6800日元	其他：——

前言

GAMECUBE上的超级完美大作塞尔达传说——风之韵已经在2002年12月13日发卖了,这是游戏历史上的重重一笔,她道出了这十几年来我们所称为“游戏”这一事物的真谛。谨以本篇攻略献给所有的任天堂历来的拥护者和一直尊重“游戏”的人们。用制作人宫本茂的一句话献给大家:“不论你出于什么动机,请玩一玩这款游戏”。勇者们的冒险就在这里开始。

传说里的开始

很久很久以前，有一个在诸神之力庇护下的王国。但是她的繁荣和祥和却被黑暗的魔王所仇视，它占有了这块土地，并把其邪恶的意志强加于众人之上。这时一位身着绿色衣冠的勇者出现,他借助众神的力量用退魔之剑封印了这个罪恶的魔王，诸神的光辉再次照耀大地，而被人们称为“时之勇者”的青年也渐渐的留在了人们的故事里……但是黑暗夹带着对光明更深的仇恨冲破封印卷土重来，邪恶再次降临这片土地，可是人们所企盼的“时之勇者”却没有出现……王国渐渐被人遗忘，但“时之勇者”的传说却被人们传颂至今，我们的故事如今就在这个已变成海岛的世界里一个叫做“普罗罗”的小岛上开始。



勇者的续篇

阿丽儿,我们的主角——林克的小妹妹,在高高的了望台上找到哥哥时，他正在酣酣的睡大觉，“你忘了吗,今天是你的生日啊!”阿丽儿笑眯眯的告诉哥哥，“婆婆在家里等着你呢”。于是林克赶紧飞奔回家了。走进在红色邮箱旁的家后上楼就看到了慈祥的老婆婆，原来按照规矩在这个小岛上的孩子到12岁后就要穿上和传说的勇者相同的衣冠，穿上新衣服当然要让妹妹看看，再爬上高台，接过妹妹的望远镜来玩，往自己的家门口看去时见到了一个利特族的鸟人邮递员。顺着他惊恐的表情往天上看去看见了一个可怕的怪鸟,它的爪下竟然抓着一位金发少女,而且还在被远处海上的海盗式炮船追击,随着一发炮弹的擦中,怪鸟扔下了爪里的少女跑了,少女掉入了岛上远处的“妖精之森”。不用犹豫了,像勇者一样的去吧。不过在这之前要先去岛上小屋中的剑术爷爷那里一趟,对话后就可以拿到“勇者之剑”了。一路沿着山路进发，解决掉突然冒出的一个小怪物后进入到“妖精之森”。看见金发少女正挂在树梢上呢，正要上前解救时，从天而降的两个小妖怪前来阻挡，林克毫不费力解决掉它们后也惊醒了正在昏迷的少女。发现自己所处的位置后一阵惊慌挣扎便掉了下来。这时一个红鼻高个子海盗来接这个名叫泰德拉的海盗大姐大。可是海盗并没有感谢林克，于是林克悻悻的跟着他们走出了“妖精之森”。来到吊桥旁时，妹妹阿丽儿见到哥哥平安归来笑眯眯的过来迎接了……就在这时那只可恶的大怪鸟突然飞过来抓走了阿丽儿。林克奋不顾身的扑上去追怪鸟却差点掉下悬崖，只有眼睁睁的看着妹妹被掳走。





当然要救落入魔爪的妹妹，可是没有盾护身的话出去冒险会很困难，于是回家拿祖传的“勇者之盾”,从悲伤的奶奶手中接过“勇者之盾”后，林克依依不舍地告别了家乡的父老乡亲们，乘坐海盗船踏上了搭救妹妹的征途。现在的他不曾想到自己的旅途将是一场成为勇者并拯救世界的命运之旅。

■普罗罗岛的秘密——1.海滩上的船里可以买饲料口袋和喂猪饲料,买饲料口袋就可以得到购物会员卡,以后就可优惠购物。2.岛上与一位趴在草丛里的叔叔说话，可以帮助他抓猪扔进半山腰的猪圈。其中的一只黑猪如果用饲料喂它的话会得到大量的宝石。3.“妖精之森”里的一块大型半椭圆石头可以用将来得到的“爆弹”将其炸开,下面的妖精姐姐会将林克的钱袋变成1000的上限。4.以后用得到的空瓶装一只妖精给奶奶治相思病，奶奶会给林克最爱喝的汤，作用是HP－MP全满,攻击力加倍。5.林克家门前台阶顺着下去会找到一个心之碎片,集满四个可将HP提升一格。6.林克家后半山腰上的人面像石下面是一个试炼窟－“魔兽迷宫”,进入需要道具“链钻”和“力神之戒”。



初战魔兽岛

在海上,海盗大姐大泰德拉告诉林克去船舱里找一个小个子水手尼克,原来要经过测试才可以变成海盗的同伴,经过尼克的示范,林克毫不费力的通过了绳索测试,并得到了重要道具:“战利品袋”,(在绳索上可按R键调节上下和转动角度),通过了测试后,也到达了妹妹被关押的目的地“魔兽岛”。可是没有突入的方法，随着泰德拉灵机一动，于是就有了“人间大炮？”方案(笔者狂汗!),不过着陆的位置有了“预想不到”的偏差,没有了剑的林克只有像“固蛇”一样前进,在这个可怕的魔兽岛上果然守卫森严,林克要在不被发现的情况下爬上灯塔,

将负责开动探照灯的小妖怪消灭掉，途中要用木桶有效的将自己罩住前进——“固蛇?”（汗！）三个灯塔上都有装着木棒的缸子，捡起来当武器消灭敌人吧（在本作所有迷宫里都可找到迷宫地图和显示宝箱位子的指针，建议大家一个不落的全拿上）。在通过最大那个房间的中间那道门后就上了更顶层了，到断路处则对着墙按A键，林克便会小心的贴着墙走过去。终于在一扇大门前林克发现了自己掉落的“勇者之剑”。捡起后也触动了机关，一顿解气的砍杀后大门打开了，林克见到了久违的妹妹，可是就在兄妹俩正为重逢而喜悦时，那只可怕的大怪鸟又冲了进来，这次它咬住了林克，并把他带到顶层去见一个神秘的怪人，受到神秘人物处理掉林克的命令后，大怪鸟将林克狠狠的扔向了大海……

■魔兽岛的秘密——1.被守卫发现或被探照灯发现都会被关进监狱，这时也可跑出，可以此迅速到达一些目的地。2.可按R键推拉一些箱子。3.当手柄大震动时是海盗通过幻之晶体呼叫你。其实是一个系统帮助道具，不懂日文的话就……

赤狮子王

昏迷中的林克听到了呼唤声，醒来后发现自己躺在一艘小船上，这时船头突然转过来对着林克开口说话了：“我叫赤狮子王，我在找寻勇者”这可把林克吓了一跳。但是狮子王接着说了下去，原来那个神秘的怪人就是传说中被“时之勇者”击败的魔王卡农多罗夫，就是他冲破了封印并妄图再次控制这个世界，同时林克也知道了现在他并没有力量与魔王抗衡，只有探访世界寻求诸神的帮助才可以成功。而且狮子王会在接下来的冒险中伴随林克并帮助他，可是要在海上远航需要“船帆”，狮子王告诉林克旁边的商人岛就可以买到船帆，在商人岛上的一位包着大头巾的大叔那里可以用80个宝石换来船帆。回到赤狮子王处使用就可以再次踏上征途了。



■商人岛上的秘密——1.在商人岛上一个类似牢房的屋子里有一位大叔被关着，清除屋子里的罐子后会见到一个凸出的机关，踩上去后就可以放出他了，大叔为了表示感谢会给林克一个GBA手柄，可以通过它与GBA联动。2.拉开牢房内的箱子就会看到秘道，爬进去后多试几次就可以拿到黑白相机了，所以说老鼠是四害啊。3.在那个墓碑前有一位长的像猫王的男人，对着他使用本作最重要道具“风之指挥棒”，他会教你“日月的旋律”，这样就可以随意改变白天和黑夜了。4.有一个屋子里有打潜艇的小游戏，破纪录的话会有一颗心之碎片和一张海宝图。5.有黑白相机的话就可以与照相馆的大师说话并在通过三个考验后成为其学徒了，三个考验为：a拍下红衣男人寄信的一瞬间，注意一定要照到拿信之手且为全身相；b拍下酒吧里一个胆小男人打颤的样子，扔个瓶子或罐子后就赶紧拍其打颤全身相吧；c拍下一对恋人四目相接的一瞬，在一堆娃娃们身边有一位身着黄衣的阿姨，等一位小叔叔路过时会与她对望，赶紧拍下其全身像。6.在岛上的学校里和女老师说话，她会叫你帮其管教学生，而四个小淘气要求和你捉迷藏，注意其中有一个会躲在树上，极易漏了，找齐后老师会给你心之碎片。7.完成该事件后孩子们就会叫林克代送老师一个蝴蝶结作为生日礼物，如果后期林克有20个蝴蝶结的话就可得到“森之岛”西北边别墅的所有权，别墅所在岛也会变为塞尔达岛。8.岛上的风车在夜晚一定风向时可以用灯塔背面的机关开动，用魔法火箭射入灯内点亮，用它照射岛的周围，会发现小岛会有一个宝箱。





龙之岛·龙之山

龙之岛上有女神的第一颗神珠，这世界上共有三颗，集齐之后就可开启神之力了，这时狮子王给了林克本作的中心道具－神秘的“风之指挥棒”但他也不知道其作用的全部，这时可来到龙之岛山洞那头的“风之祠”根据石碑演奏可招徕风神，学会“风之指挥棒”最重要的作用－用“风神之旋律”改变风向。一路拔取地上的爆弹炸开巨石，最后见到利特族的鸟人首领，他告诉林克带着其儿子去取山顶上的龙鳞，并叫其女儿给了林克一封信给其儿子，与其余鸟人讲话会得到“配达袋”。把信给了躲在地下的小家伙，可是他死活不肯上山，而且手上的神珠也死活不肯给林克(874他)。林克悻悻的想离开龙之岛，这时碰上了族长的女儿，她要和林克一起上山，在一个断桥下站在一处高石上将她扔出去，这时她会给林克一个空瓶，林克可用空瓶盛水浇爆弹花，而后炸开断桥下的巨石放出水来，游过去用爆弹炸下两个石像后进入龙之山的迷宫，一路向上进发可来到山顶，这时可看见族长的女儿被关押了起来，救出后她会给林克重要道具“绳钩”，其作用有三：1.用来攀附在特定的横杆上飞跃沟堑。2.偷取一些敌人身上的道具如恶鸟。3.在船上用来捞取海里的宝箱。在消灭BOSS前要取得某宝箱里的金色钥匙，以后的迷宫BOSS战同理。BOSS是一个躲在岩浆里的大蜈蚣，就是它让上头的龙痛苦不堪，因为其头上有厚厚的硬甲，且其眼皮会在林克攻击时合上，所以要以巧取胜：用绳钩抓住天花板上飞龙的尾巴，荡过去后飞龙会暂时的掉下来压在大蜈蚣身上，这时它会开眼，一阵狂砍吧，几次之后大蜈蚣的眼皮就会褪去，这时用绳抓将其头拉下来，这时再砍几下眼睛。BOSS战就结束了。这时会加HP一格，而后通过圣光传送出龙之山后见到族长的儿子和女儿，并得到神珠（害勇者差点丧命，再次874）。这时狮子王告诉林克去南边的森之岛，在路上会见到画海图的鱼，从现在开始就可以用饲料喂各区域的大头鱼并让他们画出世界上七七四十九块海图了。

■龙之岛·龙之山的秘密——1.在通往风之祠的山洞另一个出口旁的巨石用爆弹炸开后下面有一个地洞，砍完下面所有妖怪后会有一个宝箱。2.迷宫中冒着烟的大缸子其实是传送点，如果不慎被GAMEOVER可通过传送点迅速再次挑战BOSS。3.一些岩浆的池子可用水缸扔下去变为暂时的平地。4.在三根绳子的平台上须用回旋斩同时切开三根绳索才可。5.在二楼有老鼠的房间里洒饲料就可以向来吃的老鼠买药水，红为加血，蓝为加魔法。6.妖精可以将其抓取当药用，装备后也可自动帮林克回复HP一次。

森之岛·禁断之森

林克来到森之岛，通过四个食人花和两条章鱼的进攻后用绳抓来到森之岛内部，见到了大地之精灵大树爷爷，撞上大树帮助他驱除身上的小妖怪后大树爷爷叫出了他的孩子们，正要举行仪式召唤出神珠时发现最小的孩子麦克莱不见了，原来他被困在了森之岛旁的禁断之森里。接受了大树爷爷的请求后林克通过弹簧花得到了大树爷爷给他的重要道具“魔法叶”，其作用为：

1.消耗魔法的情况下用来作从高到低的滑翔。2.扇动一些敌人如飞蛾。3.扇动一些呈螺旋桨状的机关从而使挂在绳子上的天台移动。4.扇动枯叶，扇动大坚果等。

这时通过森之岛里的那个带箭头的山洞来到森之岛外，用“风之指挥棒”将风向变为东南风后用魔法叶飘到黑色的禁断之森，不断用大坚果砸门上的藤眼，这样就可以通过这些长着藤条的门了，在上层的迷宫中会得到重要道具“飞去来器”，有它就可以轻松消灭那些藤眼了，其作用为：1.用来攻击一些弱小敌人，如藤眼，煤球，食人花等。2.用来勾取远处的宝石等物品。有了飞去来器，禁断之森的BOSS大型食人花就好对付了，用飞去来器削断其与天花板连接的藤条，全断后食人花会露出其脆弱的核心，拔剑上去狂砍吧，大概三个来回后就可取胜。而后加HP一格。终于救出了调皮的森之子，通过圣光回到禁断之森见到大树爷爷后得到了第二颗神珠，林克告别了森之岛再次踏上了寻找第三颗神珠的征途。



■森之岛·禁断之森的秘密——1.在大树爷爷的旁边会有发光的神秘生物，用空瓶抓取后拿到商人岛给照相馆的老师，会得到彩色相机。2.森之岛左下的洞内可以炼制各种药水，前提是林克要有各药水的原料。3.森之岛右上的洞窟出去后见到的那个有大铁盖的岛屿里就是任天堂会社，可以拍下世界各地的妖怪或稀有建筑如幽灵船的彩照给他们塑出雕像。4.出有箭头的山洞后往西南飞去，会到一

个较多灌木的小岛上面有一个宝箱。

鱼之岛·家乡的神珠

与赤狮子王一路乘风破浪来到鱼之岛，被告知守护第三颗神珠的水之精灵已经避难去了林克的家乡——普罗罗岛。据说海盗们也在想着去普罗罗岛，现在他们正在商人岛想办法。去商人岛，从爆弹屋后的秘道进入，探听到海盗们的密码后用密码进入海盗船(密码为随机给出，没记住可问狮子王)，通过船舱里小个子尼克的考验后得到重要道具“爆弹”。



其作用为：1.炸开巨石。2.在船上发射炮弹射击远处的目标。3.战斗中对付特定的敌人如张嘴的大铁皮人。拿到爆弹就可直奔林克的家乡了，此时可做的是：1.提升金钱上限到1000，2.治好奶奶的病，3.在岛的背面有旋涡处轰击一块大石板，进入后就可见到水之精灵，得到第三颗神珠。



这时海图上出现了三个放置神珠的地点，不用犹豫了，林克再次告别了家乡。

■鱼之岛的秘密——鱼之岛上有一个宝箱，大家可以通过爬上其中一个螺旋状的小岛后再改变风向，用魔法叶飞过去拿取。

神之塔·林克的试炼

在三个三角岛放上神珠后在海中央出现了神之塔，林克开始了诸神对他的试炼，在一层通过与人偶的配合解开一系列的机关(R键走近用为呼唤)，将人偶安置在亭子里后就可打开通往二楼的门(中间吐水处)，在这里要求林克将各房间的大人偶引到大厅中。在放置第一个人偶后在大厅中央会学到“操纵之旋律”。这样就可以操纵人偶配合行动，其中一个屋子消灭新敌人铁甲剑士后就可得到重要武器“勇者之弓”。在得到开启BOSS房间的钥匙后就可以用得手的勇者之弓对决飘浮在半空的机械手和机械脑了，不断按住L键用勇者之弓自动瞄准射击手和脑上的眼珠m主要是脑部，一旦它被射下双眼就会落地，这时立刻用爆弹扔入其口中，三四个回合后就可胜利。注意的是，一旦弓箭用完虽然机械脑会从鼻孔中吐出10支弓箭，相对的会复活一只已被打掉的机械手，战胜后可提升1格HP。而后诸神为林克开启了圣光，通过圣光林克敲响了巨钟，这时在神之塔前出现了一块光环，狮子王告诉林克下面是一个另外的世界，我们的准合格勇者——林克，为了得到更高的力量，走进了那个金色的光环中。



■神之塔的秘密——1.在一个用爆弹炸开的二楼，有天秤状物体，左边房间里地上有一个风的图腾和一个黄金三角的图腾，在风的图腾上演奏“风之旋律”会出现一个隐藏宝箱。2.一些长着邪眼的地方射掉后会出现道路或宝箱m，大家要仔细找眼睛啊。

消失的王国

通过金色光环的传送，林克和狮子王来到了一个诡异的世界，这里一切物体都是黑白的，怪物们都在静止中，仿佛空气都在这里凝固了一般。而大厅中赫然就是传说中“时之勇者”的巨大雕像，林克受到狮子王的提示后将大厅中的三块三角巨石推倒地上各自对应的位置，这时雕像下的秘道出现了，在秘道下的空地上赫然就是当年时之勇者用来战斗的“退魔之剑”，拔出后这个世界回复了本来面目，这时大厅里的所有敌人都可行动了，真是一场恶战啊。胜利后才可离开大厅。

■神秘王国的秘密——1. 这就是传说中那个消失的王国，也就是塞尔达传说时之笛中的海拉尔大地。2.大厅另一个出口的路还不可走去，那里有一个隐形的光壁。

再战魔兽岛

得到了退魔之剑的林克再次向魔兽岛进军，关押着妹妹的魔兽岛依然阴云密布，所有黑暗的力量在这里集结，这次终于可以光明正大的用船炮轰开木门进入了，刚刚登陆就遇上了前来阻拦的暗之剑士，他会在空中用剑放出魔法，此时林克不用闪避，因为破魔之剑的威力足以弹回其魔法球反击回去(网球？棒球？)。几个来回后敌人就会被自己的攻击消灭。

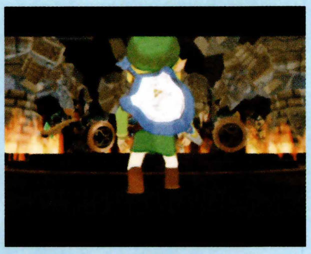


此时可获得重要武器——大铁锤。一路向着顶层进发，用大铁锤敲掉一路的铁钉障，现在的林克已经可以轻松应付魔王手下的喽罗们了，再次来到熟悉的大门，这次终于可以救出妹妹了，这时海盗们也到达了大家正在欢庆会师时，那只可恶的大怪鸟又来了，与此同时海水也淹了上来，海盗们带着妹妹和其他女孩们离开了。林克一个人留下来对抗大怪鸟，先是不停地沿着环路向上跑，在路的尽头大怪鸟会用头挡住去路，这时用大铁锤敲它几下它就会飞开。这时来到了楼顶的平台，现在终于可以好好的对付它了，当怪鸟将头啄在地上时就赶紧上去用铁锤敲它几下，几回合后保护它那可恶大嘴的铁甲就掉了，拔出退魔之剑上去一阵砍杀就可轻松获胜，照例是提升HP一格，现在，就是现在，终于要面对让这个世界陷入黑暗的罪魁祸首了，红发男人转过身来：“我叫卡农多罗夫，这个世界将会被我的暗黑之力所统治”。林克愤怒的拔剑砍去，最后的BOSS战就这样开始了吗？突然间传说的勇者之剑在接触魔王的一瞬间被弹了开来，几次的冲刺都无力的被防御了，在狂笑声中魔王抓起了林克要掐死他，就在生死一线的瞬间，从窗外飞入的鸟人们救了林克。远离了卡农的魔爪……

■魔兽岛的秘密——再次前来的魔兽岛并没有太大的变化，需要注意的是顶层有一处地方有一种拿叉的小妖有很多，且是杀不完的，虽然是一剑一个，但时间久了必有失手，建议大家在这里砍到血满后就立刻闪人。

冰之岛·火之岛

鸟人们将林克安全的带了出来，这时海盗的大姐大泰德拉要求和林克一起去神之岛那个金色光环里的世界，和泰德拉一起来到时之勇者石像下的平地上，这时泰德拉忽然的变成了一位端庄美丽的公主，而忽然出现的国王也开始介绍自己了：“我就是赤狮子王，我一直在找寻勇者解救我的王国，现在希望就在你身上啊。”泰德拉也作了自我介绍，原来她就是传说中的塞尔达公主。



同时林克还知道自己手中的破魔之剑力量还没有觉醒，而且要解开魔王加在王国的封印需要八块组成黄金三角的碎片，为了开启手中圣剑的力量，需要再次出发寻求众神的帮助，为了解救被封印的王国，让妹妹永远摆脱黑暗的阴影，林克开始了最后的探求之旅。首先来到亲子之岛，在这里会看到风神在海上的龙卷中，在卷入旋涡之前用勇者之弓对其一阵狂射后可得到“疾风之旋律”，此时就可用“疾风之旋律”将林克传送到亲子岛上去。这里的妖精姐姐会让林克的勇者之弓变成可以通过消耗魔力发射的冰火双用的魔弓，这时就可以用冰弓灭掉火之岛的火炎，得到“力神之戒”，用火弓融化掉冰之岛的冻气，在里面得到“重力之靴”。注意的是这两个行动都有时间限制，所以行动要快。有了这两样法宝就可以进入地图上显示的风神之岛和地神之岛，在风神之岛上可学会“风神之旋律”，在地神之岛上可学会“地神之旋律”。可是要进入内部却还要能演奏该旋律的，受风神和地神护佑的他们的子民们，林克只能向龙之岛和森之岛再次前进，艰苦而令人期待的冒险在等着他。

■冰之岛·火之岛的秘密——1.在冰之岛上用火箭可以射化一些冰块，里面会有宝箱和一些宝石等道具。2.在冰之岛里的风口用重力之靴走入，里面有一洞，下去消灭所有敌人会有宝箱。

风之神殿的冒险

林克在龙之岛的平台上找到了会拉祖传小提琴的利特族族长的女儿，带着她一起来到风之岛上的风之神殿，通过操纵之旋律可以让小鸟人姑娘作很

多事帮助打开机关，在迷宫中的光柱照耀的地方，那把利特族的祖传小提琴会反射光线，通过控制小鸟人可以将一种怕光线的敌人定住敲碎。或用光线照射一些隐藏的宝箱和石像，都有意想不到的效果。在一个大厅里得到可以反射光线的“光之盾”，这样一来林克也可以用光线照射了，这样在两人的合力下来到了BOSS的房间，这里一群妖怪们在开“PARTY”，看到林克来了立刻合成了一个胖子怪物，并用巨风将林克吹向大厅里的刺墙，通过光线的反射照出妖怪的原形，这时就上去一阵砍杀，直到小妖怪一个不落的统统消失为止就宣告胜利了。之后破魔之剑得到了风神的祝福，剑身发生了变化，力量开始觉醒了。而族长的女儿在不停的拉着小提琴在向风神祈祷着。林克毅然的向下一个目标－地之神殿前行。



■风之神殿的秘密——1.一些隐藏在角落里的秘室要么就是宝箱要么就是大量的钱，不过要通过小鸟人和林克的配合才可实现，大家多留意得到的迷宫地图吧。2.一些机关要将见光死的妖怪放在上面压着才可打开，但时间长了妖怪会变回原状。3.有风神之旋律的石碑要和小鸟人合奏才可开启。

地之神殿的冒险

通过风之神殿的冒险，林克来到了森之岛，从瀑布里传出一阵阵的音乐，用绳钩放长进入瀑布内，里面那位被林克救出来的小家伙在拉着大提琴，一阵合奏之后两人来到地之神殿，通过重力之靴林克可以滑翔通过，小家伙的能力是在土地里种树，以及连按A键的升高和滑翔。林克也可以用操纵之歌控制他，可是当他种树种得起劲时被黑暗之手拖入了地之神殿的牢房里，为了救他林克需要到最底层风扇下的大厅里消灭一堆会隐形的鸟式魔法师，得到一种叫“链钻”的重要道具，通过它就可以钻入呈靶子状的地方，这时就可以穿上重力之靴通过链钻拉下大石像来，这样就可以一起合奏来到BOSS之间前，在有三个大风扇的房间里林克穿上重力之靴推动箱子挡住地面上的飞刀，进入，而小家伙则先飞到大风之上后往前再贴墙滑下，合奏之后进入BOSS战。BOSS为一条大沙虫，还有一堆小沙虫在一边作祟，用链钻拉出大小沙虫的舌头再一阵狂砍就可获胜，到此时此地，破魔之剑终于真正觉醒了，剑身发生了很大的变化，并产生出耀眼的光芒。林克告别了在地之神殿祈祷着的森之子，踏上了收集黄金三角碎片的旅途，更艰难的考验在等着他。

■地之神殿的秘密——1.森之子种出的树可用链钻攀附。2.在一个圆形大厅里的中间有宝箱，而宝箱要消灭掉大厅里所有敌人才会出现，而有两个敌人躲在墙上的雕像里，把它们拉出来PK之。

破碎的金三角

现在需要找的是分散在世界各地的八片黄金三角形碎片，但是这需要指示碎片分部位置的八张海图，在过去的冒险中大家应该已经得到了碎片的分部图。这需要玩家细心的寻找一通，八块碎片的位置为：

1.高台岛：进入黑洞内就可见到风与三角的图腾，用风之旋律呼出。

2.铁岛：冲破炮船们的封锁进入就可。

3.巨颜岛：用大力戒指之力举起大石头后下去就可见。

4.家乡普罗罗岛魔兽迷宫内，砍杀到一定层次后会出现。

5.在幽灵船内，需要先去针岩之岛里射亮五个灯台，然后去紧挨着该岛的南边小岛上得到幽灵船的出没图，在夜晚时分找到该船后进入，经过同样步骤就可得到。

6.高鸟颜岛：用买来的梨状果实控制海鸥触亮五个高台上的灯，出现黑洞进入。

7. 三目岛：在三目岛击爆所有的炮台后得到海图，接着根据海图不停打捞三次后可得到碎片图。

8.（难点所在）用20个蝴蝶结向商人岛老师处换得的森之岛西北岛屿的所有权，而后进入林克岛上的别墅，用绳钩拉下天花板上的横杆见洞入内。

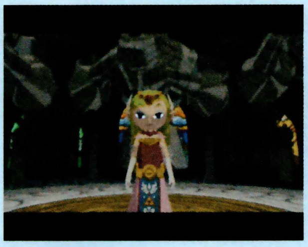
集齐八张海图后去位于商人岛西南海域的高太上鉴定海图，（哪呢？一张要398的鉴定费？抢钱啊）而后按图寻找三角碎片。这真是一场大航海式的经历啊。

一旦找齐所有的碎片拼出了黄金三角后，就可再次通过神之塔前的金光来到王国的世界，这时诸神已经彻底承认了林克的实力，“风之勇者”从此诞生了。现在，就向着魔王盘踞的卡农城出发吧。

■海上的秘密——在这个塞尔达的世界，各个岛屿各个海域都有其值得探索的秘密，广大玩家好好品味吧。在这里就不一一给出了。

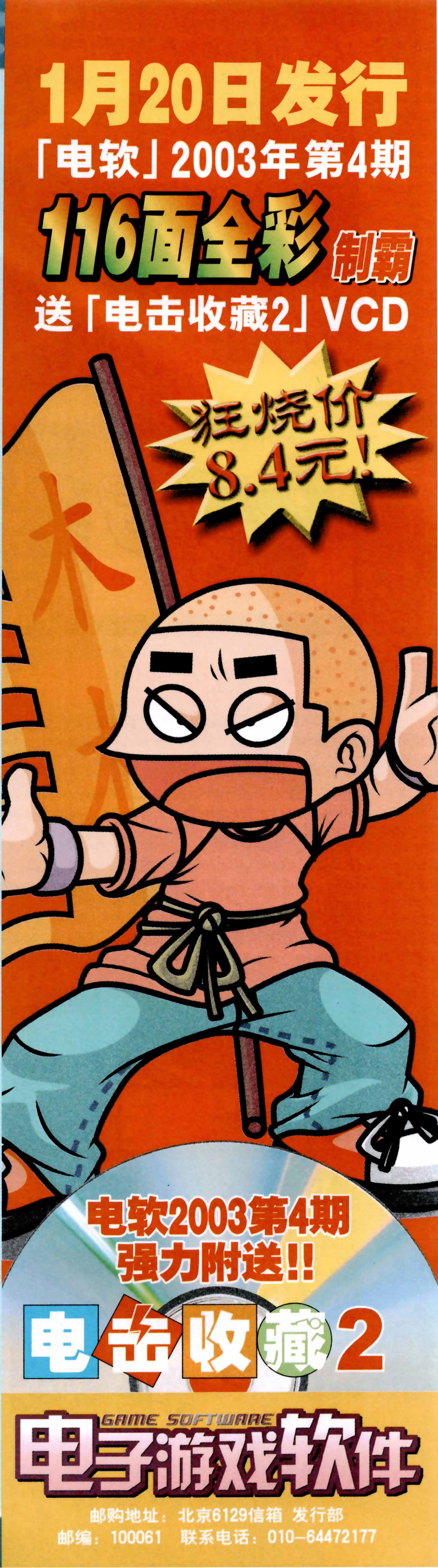
卡农城的决战

林克再去找寻塞尔达公主，可是现在等待他的是两个强化的黑甲武士，消灭他们后林克用破魔之剑砍碎了那面透明的光壁进入了卡农城，现在需要做的是消灭掉四个曾经解决过的BOSS，而且只会给林克当时的到手装备，BOSS攻击有所加强，要小心应付。之后就可从大门进入，在四根蜡烛处跳下，会见到一些黑甲骑士，消灭他后顺着其剑掉落后剑柄指着的方向重新传送回广场，再战一次黑骑士，用其剑打破那面墙就可对战最终BOSS卡农了（至于该如何将卡农和他操纵的手下击败，由于方法有太多种，这里就不仔细分析了，如想知道较简易的方法可来信lulukof@sina.com或lulukof@sohu.com咨询）。



最后当然是如大家所想的大团圆结局：魔王和他的罪恶堡垒崩坏，世界得到拯救，兄妹再次团聚，我们的“风之勇者”——林克露出了他憨憨的笑容。

■文／星尘大海





洛克人EXE3

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2002.12.6
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——



鏖战2代的情景还历历在目，3代就发售了。年底的大作开始有些让人摸不着北了，希望本作能继承前两作的销售佳绩在圣诞商战中有所斩获。本作感觉和前代十分的相似，是完全的续集作品。这对于老玩家来说比较有亲切感，上手相当的快。不过卡氏游戏的高难度是一点都没向大趋势妥协（汗），对于不懂日文的玩家来说是比较苦手的。希望本文能给大家些帮助才好。另因版面关系，请初心者参看8月号的EXE2攻略，游戏系统不再讲解。

学校事件

200X年，日本秋原町，秋原小学校5年A组。主人公光热斗和往常一样和同学们一起上网络课。趁着还没正式开课先和大家聊聊吧。大胖德加欧、MM美伊露和黄辫子雅伊托几个死党都在。在和同学们一一打招呼后开课了。在洛克人的提示下按R键即可进入电脑网络中。大家都各自操作机器人，热斗则依然是和老朋友洛克人合作。一上来老师会给咱上几堂战斗系统讲解课。课后和右边座位上的同学对话可学到一点系统知识。出校门来到中央公园和大伙汇合，戴红牛仔帽的砂山给了我们DNN考级的情报。现在回家，就是蓝色的房子里。热斗的房间在二楼，上楼前照例必须先和妈妈打招呼。进屋后来了电子邮件，打开菜单一看是胖子发来的。在电脑旁按R键进入网络。一路有两处暂时还不能通行，继续往前走，在绿人后的箭头处就是通路了。从秋原一区到二区，下个一出口在德加欧的机器人处，这里附近有个绿人处有卖HP上限加20的道具，以后在商店和网络中见到此物必须入手。在三区下楼后通过红色旋涡的传送来到德加欧的电子邮件里说到的秋原广场。





出来后先向右上的那个绿人对话，接受委托找到网络中的两块牌子O和X。上面有两块揭示板。回到三区找到美伊露把情报告诉她，她说牌子可能就在附近。继续走，不远处找到了牌子。然后回去找那个委托人，在一定的时间内顺利输入60次指令即可。下一个任务是到二区去寻找牌子。拿到后再回委托人处接受挑战。三号任务要找的牌子在一区，建议直接按R键退出网络再进入一次会比较节省时间。拿到牌子再去找委托人，这次算是彻底完成任务啦。报酬是得到的一把网络钥匙。洛克人去到二区打开一个挡路的路障，进入传送点。来到背景是黄小鸭的HP地段，这里左边的通路上可得到道具。其他的传送点则还未开放。先退出网络吧，到一楼和妈妈对话就可用餐啦。饭后洛克人提醒去HP地段。随即进入网络，来到HP地段和同学们汇合，一番商议后大家决定去学校。





出门后发现已经是夜晚。热斗来到学校看到大家都在校门前等候。出了什么状况？雅伊托让热斗速进入网络去二区看看。热斗急忙赶回家让洛克人进入网络来到二区，在一块空地上找到了一把巨大的钥匙。然后再去学校和大家汇合，四人结伴来到二楼教室找一件重要的东西。在最左边的绿色文件夹里找到。就在四人正要离开学校的时候，突然从对面的职员室里发出了一阵怪声。一行人最终在校长办公室找到了怪声的源头，一身中国古服装的怪人正在操作电脑。此厮见有不速之客，操纵电脑发出光射线令同伴三人混乱，赶紧逃离现场。热斗一路追去，在走廊上找到了丧尸状的美伊露（生化危机），她给我热斗一件道具，在二楼走廊和教室里分别找到了雅伊托和德加欧二人，混乱不止，看来得立即解救。现在唯一的方法就是进去和BOSS决斗，但被其光线射到的话就自身难保了。此时应立即前往二楼的5年B组教室，在第一排第一个座位上取得伞。然后再杀进校长的办公室去，撑开伞挡住电脑的光射线，从而靠近之让洛克人进入其中展开行动。





这里一片漆黑，洛克人摸路前进。在一个十字路口时被三道电墙挡住了去路。和一旁的机器人对话可得知打开电门的钥匙就在网络中，但没有光线是没办法发现的。此时必须去打开照明系统才行。这回轮到热斗忙活了，立即前往二楼的5年B组教室，打开（调查）黑板旁边的电源开关。此时灯亮了，通知在网络中等待的洛克人，问题解决，继续前进。此时网络中的灯光一闪一闪，注意看就在左边的角上有个道具，入手。也就是说现在可以勉强看到道具了，仔细调查吧。就在不远处的就能拿到钥匙A，网络在入口处还有个道具别忘了。回头用钥匙A打开右边的门，进入取得钥匙B。打开左边的电门，路上会有敌人伪装的假道具，无大碍，





在尽头取得钥匙C。终于将正门开启了，进入传送点进入校长PC二区。这里也存在着相同的问题，又得劳烦热斗跑一趟了。这次要开启的电源开关在一楼的职员室，打开照明系统后开始寻找钥匙，必须同时拿到ABC三把钥匙才能开电门。左边路线有BC两把，



右边路线中有A和一个HP加上限。取得三把钥匙后打开电门终于找到了事件的元凶，干掉它。

科学省之行

解决了学校事件后出来，胖子德加欧发来邮件要挑战热斗。他就站在中央公园处等着。击败胖子后就回家睡觉，调查床即可。与此同时，怪人来到一间十分怪异的研究室，向他的总BOSS汇报。老头听闻他的计划被一个小毛孩破坏了甚为恼火。而似乎有意再派一面目狰狞的壮汉前往。次日，从地铁站上来个找人的小男孩。一觉醒来，热斗决定今天到科学省去找爸爸。来到地铁站门口看到美伊露雅伊托二人和那个小男孩。通过对话得知小男孩是胖子的表弟。在学校5年A组教室里找到了胖子带他去地铁站。这里可以和胖子再次对决。在地铁站买一张去科学省的票(调查自动售票机)就可以进站了。出站后乘电梯上楼来到爸爸的研究所，在一操作台前找长发研究员。他会把爸爸留下的新型PET装置给热斗。此时胖子发来邮件让热斗速回秋原町，出门后碰到那个砂山，他给了热斗一张网络车票。



在科学省的街上有个自动售货机，进入里面找绿人可以赌几把猜左右玩，但中奖概率比较的底啊(汗)。乘地铁回秋原町，回家进入电脑网络中。路上的道具别放过，一直到二区，到达一区的另一端，这里路障后面的传送点是通向德加欧电脑的，现在可以用了。不用管它，再继续走就到了网络车站了，把车票给剪票员看一下就能乘车了。

网络专车停靠在科学省网络二区，一直从楼梯往上走，在左边的路上碰到了胖子，寒暄几句后进入正门，通过红色传送点来到科学省网络广场，洛克人来到右边找紫人通过连续三战的考验。还想再进行下一轮的考验就必须先完成委托任务，出来后碰到同伴们都在给热斗鼓劲呢。走右边的门进去



来到一区，在一片空地上发现了一个可疑分子，此人说在二区等洛克人就闪了。得，还得找。返回二区出门后一直往下走，在尽头找到了那厮，还等什么，直接开打就是。随着敌人的爆炸，洛克人又为民除了一恶（笑）。完成任务后别忘了去找委托人拿奖品，先退出网络，再进入一次，在秋原网络二区找到绿人，通过连续三战考验。



战后突然空间发生扭曲，而且失去了及时退出网络的功能，更糟糕的是就连卡片都全数丢失了（汗）。先赶紧逃出网络再说。原来是热斗的PET出问题了。热斗这几天也只有闲在家里老实待着了。一天，热斗坐在餐桌上品尝妈妈的美味早点，忽然门铃响了，回头一看原来是爸爸回来了。终于是等到了啊，热斗把PET拿出来交给爸爸修理。终于是可以安心睡觉了，上楼调查床觉觉咯。

温泉旅行

次日醒来，洛克人催热斗速去学校。原来今天学校有个郊外的温泉旅行活动，大家正等着热斗呢，在先生的带领下，热斗和同学们一道乘地铁来到活动所在地。右边是动物园，暂时不让进，左行过桥来到一家古典风格的温泉旅馆。这家旅馆被小学给包了（爽）。上楼后发现地方倒是挺宽敞的，进屋





后从后门通到外面，尽头的路被一铁门挡住，上面红字写着“立入禁止”。此时先生叫我们了，终于开始泡温泉啦。浴后大家在房间玩枕头战，一时间只见枕头满屋飞。晚上爸爸发来电子邮件教热斗通过





零件组合给洛克人升级，爸爸会有示范说明，一定要看仔细了。改造完毕后出门，爸爸又发来电子邮件，告知零件改造的知识。出旅馆，门口旁边的小卖部的姐姐也可挑战。战后去动物园门口和同学们汇合，由先生统一带领进入参观。调查左上角的机器可得到一道具。好多可爱的动物啊，可得好好看看。一区看够了再从右边的通道去二区瞧瞧。欣赏其他的动物后，热斗来到最后一个狮子笼前（调查）。突然动物从笼子里面跑了出来，就熊猫老实还在里面待着。现在四周的路都被动物给堵了，只有走熊猫舍的通道去一区了，在通道拐角处可以R键进入电脑网络中。来到一区后听德加欧说他的小表弟失踪了，这下可麻烦了。现在走入口处房子旁边的小道，这条路可以通向旅馆的后面，也就是那个立入禁止的铁门了。

去动物园门口抬头一看，小表弟被秃鹫抓着飞到高压电塔上面去了。热斗奋力吸引秃鹫的注意才把它引了下来，但攻击了一下热斗后那厮又飞回去了（汗）。热斗再次进入动物园来到二区大熊猫房间前，R键让洛克人进入全动物园唯一还正常工作的控制台(难怪大熊猫没出来)。一直往左走会发现有个小兵挡住了去路，回头和走廊上的绿人对话，带它前





去搞定路障就行。清楚路障必须遵循一个原则就是先和路障对话，再去找绿人，继续前进，接下来又碰到了路障，这次不远处有三个绿人，正确的是找右侧通道上的那个。在这里的另一条路上有道具别错过。一直来到电脑二区，这次的路障要找中间那个绿人搞定它。再接下来就是找顺数第二个绿人，第三个和第一个。进入电脑三区，这里的路障需要同时找两个的绿人才能击破，正确的上面两个。接下来是最左侧和最右侧的。

进入电脑四区，先找最下面的绿人搞定单个的路障。再深入去找上面和左边的绿人去搞定那两个路障。然后会出现三个路障，也就是说必须找到三个绿人才行：最左侧通道上的和近处右侧及右侧上面那个绿人。通过后在网络尽头发现一机器兽，正是总BOSS老头派来的那个面目狰狞的家伙。对付它最好的办法就是在第一线引诱它，等它要出招的时候急退避之。在战斗之前建议把剑卡片全换上来用(系统菜单第一项)，看准其出招时给其重创，和它论持久战可是折磨自己的手指(笑)。随着BOSS消失的光雾中，动物园算是逃过了一难。此后如果去科学省网络一区入口旁边的那条死胡同尽头还会碰到强化版的BOSS。对了，德加欧的小表弟还在高压台上呢，赶到时正好小家伙醒了过来，迷迷糊糊就一头栽下来，好在德加欧在下面一把将其接住，这件事也就算是化险为夷了。另一方面，部下的再一次失利令老头恼怒的抓狂。

N1资格认证

一个月过去了。一日课后，热斗和胖子他们聊了几句后电子邮件来了，一看原来是老朋友日暮，日暮的店就在出学校后不远处。进去后找到咱们的爆



炸头日暮老兄，他果然有点事，要热斗帮忙找一样东西。此时雅伊托发来邮件告诉热斗科学省的网络已经开通了。和商店内那个机器人对话，正确输入密码后就会得到相应的道具了。而密码则要去温泉村的地铁站里每花500G买一次东西得到一个密码。左边的机器人牌子处可以进入。在门口蓝色的机器就是卡片合成机了，善加利用吧。现在如果去到科学省，会发现之前不能进入的电脑室现在可以通行了。R键进入网络中就直接到达了科学省网络广场（方便啊）。从日暮商店出来后，先去地铁站和那个叔叔对话，他上次到温泉旅馆旅游时把东西忘在房间里了。乘车前往温泉旅馆，上楼进屋调查旁边的桌子拿到叔叔的东西。再把东西交给他就能得到东西，交给日暮，再接受他的委托去网络打一个敌人。









然后回家进入网络中，敌人在一区入口处等着。这次要与三个剑士对决，初次接触本系列的人可能会大呼苦手。把大杀伤力的剑等卡片放在前面就好打多了。回头再去找日暮，得到一道具，并被告知再去科学省网络二区一趟。来到科学省，从广场区进入二区，一出来先把日暮给的道具交给红人。再回到秋原町找日暮拿到一个道具就彻底完成委托任务了（汗）。此时DNN组织发来邮件邀请热斗去网络总部参加总预选赛。再乘地铁去科学省进入网络。到下面的区域和那个黄色衣服的女孩对话，她要洛克人拿一张剑士的E级卡片给她。先查看一下，如果卡片组里有这张卡片的话就把它从30张现役卡片组里换下来，然后再给她换一张网络车票。



现在去科学省的网络车站和剪票员对话，选第二项就能乘车到达一个决赛（温泉）广场了。记得到这里的商店买装备。一直走到揭示版前找到黄人报名。在一定时间内正确输入60次指令即可拿到一道具。然后继续前进在快到尽头处再找一黄人报名，此时DDN组织已经派了五名专人到各地，现在必须去找到并通过他们的考验才行。退出网络，乘车回秋原町。一出地铁就听一姐姐说看到DNN的人去了学校。热斗来到学校一打听DNN的人在职员室，进去果然找到了他，上前接受挑战吧。还有一个人在街上，出学校左行就能看到。去温泉村，一个在动物园里，就在通往温泉旅馆的那条小路上的房子后面。还有一个人在温泉里找到了他。最后一个乘地铁前往科学省，就在大街逮到了那厮。五个人全部搞定后就进科学省网络，再转乘网络车去决赛广场找黄人吧，再通过连续三战的考验就算是最终得到N1的资格认证了。战后伙伴们都来祝贺热斗，就连热斗的死党兼对手的伊集院炎山也来了，他也同时获得了N1资格，真是皆大欢喜啊。热斗为N1奔波了这么久也该休息了，回家觉觉咯。



次日清晨爸爸发来邮件说要出差三天。出门后来到旁边的美伊露家里，日暮也来了，又要热斗帮他找一张卡片，一般来说现在应该已经有这张卡片了（吹飞机）。再与他对话后，美伊露说要做点心盛情款待咱们。突然厨房发生事故，美伊露和先生都被围困了。热斗见状立即上楼让洛克人进入网络，果然是有人在作怪。此时美伊露发来邮件把网络钥匙交给洛克人，打开路障后继续前进。BOSS所到之地会留下一团泡沫，跟随他的痕迹一直从二区三区追到一区车站。乘车来到决赛区终于追到了他，但通道洛克人还无法过去，只能眼睁睁的看着他逃走了。现在退出网络坐车去科学省进入爸爸研究室的主电脑里找那个绿人，战后得到最新芯片和PET装置。坐车回秋原町找日暮，再出门就会有个黄头发的人教热斗如何使用PET。装备好（菜单第四项）再去网络就拥有了穿行之前无法通过之路的能力了。这装备时是有要求的，一定要把刚得到的特殊能力芯片装上。而且必须放在第三排电源穿透线上才能起作用。但如果不合理的摆放芯片将会导致种种不良作用，比如洛克人不听使唤，枪不管用等等。相同颜色的芯片不能接触，装备好芯片后洛克人缩小继续前进找到了BOSS，但又被他的泡沫挡住去路。此时日暮来电。



速去秋原网络二区，在一片空地上干掉三个小兵。如果等级到了战后洛克人就会得到一次强化。退出网络后爸爸会发来邮件讲解强化洛克人的知识，这种形态的洛克人连射力超强，但缺点是在连射时的僵硬时间，特别是在对付机动性高的敌人时不利，但对于小杂兵又非常好用，这点应注意。此时再坐车去科学省进入网络一区，就是车站下面那条路，干掉空地上的几个小兵再坐网络列车去决赛网络一区，再干掉一批小兵得到消除泡沫的道具清除泡沫与BOSS对决。前期一定要保留体力，他会在最后发威。战后那家伙居然装可怜给洛克人玩起了猛虎落地式（磕头求饶），趁洛克人一不留神，那厮调头就想跑，刚跳起来就被炎山来了个赶尽杀绝式（起跳空中即被斩落马下）。好你个炎山，咱辛辛苦苦打的BOSS，你小子来摆酷，有种，不愧是热斗的好对手。厨房事件告一段落，回家睡大头觉吧。





DDN大会

次日DNN发来邮件。热斗想去找胖子商量，但他家的门锁了，看来还得上网络去找他。去秋原的网络车站路上有个传送点是通到胖子电脑里。进去找到那个绿人一打听，说是他去决赛一区了。洛克人又奔到那里，在一装置前找到了胖子。再去美伊露的电脑里找她（入口就在自家网络旁边），也别忘了去雅伊托的电脑找她。最后DNN又发来邮件把网络车票传给洛克人，现在去网络车站把票给剪票员就会多出一个选项，乘车前往比奇，通过传送来到网络广场，这里有强化零件商店，必买。然后再和旁边的绿人对话在一分种内成功输入90次指令可得一道具，再到上面有揭示板的地方找那个黄衣服女孩报名即可。现在去比齐一区，发现大家被敌人包围了。一路杀敌终于来到敌群处，洛克人正要动手开打，炎山又出来抢了洛克人的风头。而计划又一次被破坏的总BOSS老头更是恼羞成怒，又在计划着更大的阴谋。





回到家里，妈妈让热斗把一样东西送到科学省交给爸爸。出门后收到了美伊露的邮件，顺便去她家看看。来到爸爸的研究室发现爸爸不在，就把东西交给那个长头发的研究员。出门后碰到了爸爸和

炎山,爸爸给了热斗最新型的PET,差不多就该回家睡觉了。次日胖子发来邮件相约在比奇见面。今天是大会日,到地铁自动售票机买票就会出现比奇。来到比奇城进入DNN大楼。这里有个戴头巾叫荒驹的人,甚为狂妄,挑战之。击败他后砂山来提示大会就要开始。一路跟随箭头进入会场里,调查路上走廊拐角处的箱子可得道具。砂山是大会主持人。轮到参赛者登场了,砂山用标准的造势口气向大家介绍:光……热斗ING……(笑)。咱们的热斗也毫不含糊的对观众摆了个酷酷的波式,引来观众一片尖叫。另外那个荒驹和一个怪人也在参赛者之列。



出门后爸爸通过邮件传来道具。出DDN后别忘了进入DDN车中取道具。然后就该上船了,热斗与其他参赛者一道来到兹格古岛上。赛场就设在山洞里,第一考验。进入电脑后要与里面的人对话,去上面那条路上拿到网络钥匙,然后再去打开那道光门找到V牌。这就算是过了第一轮淘汰赛了,那四个没找到V牌的可怜虫就只有掉到陷阱里去了。通路打开了,继续前进。四人来到下一站,进入第二个门里,这次对决的敌手是温泉小卖店的姐姐,战后她掉落陷阱。终于到最后的决赛,热斗与胖子分在了一组。热斗、怪人、荒驹、炎山四人进入了决赛。回到比奇城,砂山发来邮件。进入DNN大厅后,主持小姐正在找炎山。最后热斗和主持人在河边找到了他。另外大厅里温泉姐姐还可以再挑战。进入大会会场,热斗和荒驹分在一组进行半决赛。战后就该轮到伊集院炎山和怪人对决了,热斗正在旁边想看好戏呢,美伊露发来邮件。出DNN一看原来是胖子来了,和他们聊了几句,此时从赛场中传来欢呼声,比赛开始了。但所有人都没有想到的是怪人正是砂山所化装的,败在炎山手下后他露出了真身,并趁机逃走。热斗立即追了出来,从走廊中的电梯上到二楼。砂山居然把炎山的爸爸绑架了,以此相要挟。好在热斗及时赶到,冲上前去把PET朝着砂山脑门就是一下子,把砂山击倒在地(非常搞笑)。然后就是与砂山的对决了,击败他后这次大会也就不了了之了。



热斗的小fans

但此次大会过程中雅伊托不慎受伤,住进了比齐医院。课后热斗和胖子、美伊露商量着要去探望一下。刚要走,一女同学跑来找热斗谈话,打发她后就乘地铁去比齐医院和胖子他们汇合。此时去DNN大厅找那个黄衣服的人会得到一个强化道具。二楼的电脑里有个HP加上限。在地铁站口找那个人花5600G还能买到一个道具。差不多就回到地铁区左行来到比齐医院,询问到服务台的护士姐姐,病房在二楼,调查大厅里那扇粉红色上面有个小兔子的门可拿到一道具。乘电梯来到2F进第二间病房,雅伊托说她要喝饮料,就由热斗去买吧。下楼来到服务台旁边的自动售货机买一瓶饮料,旁边那台红颜色的是加强型卡片组合机。热斗拿来饮料刚要走一个护士说一小病人还没回来,在海滩上找到那个小家伙,他也认出了眼前的就是DNN大会名人光热斗。一番劝导后小家伙回医院去了,把饮料送到雅伊托手上了。回到家中,妈妈说有人找,现正在房间等着呢。原来是荒驹,他此行是来打听炎山下落的。热斗干脆与他席地而坐聊了会才把他打发走。刚走胖子又发来邮件让热斗出来一下。

出门后在公园找到了胖子,此时荒驹也跑来揍热闹。事后荒驹说他在科学省等热斗,温泉姐姐发来邮件说自己商店的网络已经开通了传送点。科学省,荒驹站在揭示板旁等着呢,对话得知和前代一样,此时必须完成揭示版上的四个任务。一号任务的委托人在秋原町的学校职员室里,和他对话后就去科学省网络一区,从二区另一个通路过去,非车站那个。在电门前找到绿人并对话,然后到秋原网络二区的空地上找到紫人用一张卡片换得一道具。这张卡片就是一种飞行道具发射器的G级别卡,之前已经遇到过。退出网络,把东西交给职员室的人就完事了。再去科学省的揭示板处,现在可以看到第一个委托前面注明了"济"字。再接受二号任务吧。委托人在DNN大楼,进大门后找右边那个科学省工作人员装束的人,他要热斗帮忙去清除恶人。先到二楼进入走廊墙上的电话里(就是主电脑室门口的),击败一恶人。再去直播现场进入大赛对战机器里。最后出大楼进入电台的汽车里。干掉三恶人后再与委托人对话即可。三号任务要去到比齐网络一区,找到一个橙色人,连续五战后完成任务,并得到HP上限加20。最后一个任务的委托人在秋原町的公园里。接受委托后来到温泉村,之前不是温泉姐姐发来邮件吗,找她对战吧,战后得到她的网络钥匙。就地进入网络打开路障,找那个绿人对话,那厮还在ZZZ的打磕睡呢。退出网络,回秋原町找委托人就行了。然后再去科学省找荒驹就算是完事了,回家觉觉吧。

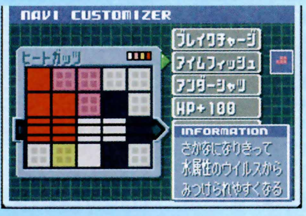


次日起床照常来到学校上课,和同学聊了一会,大家都发现今天德加欧还没来学校,此时先生说德加欧要暂时告别5年A组的同学们了。热斗闻之立即赶到胖子家,先生也带领全体同学来为德加欧送行。数日后热斗收到比齐病院的小Fans的邮件,乘地铁来到比齐,还是在海滩边找到了小家伙。还没聊几句他突然发病,立即前往医院三楼找到医生,然后再带路去到海滩。此后热斗决定去帮他拿一张他很喜欢的战斗卡片,这张卡片就是一种冰炮弹发射机的M级别卡。如果之前没有得到可以乘船去兹格古岛,进入到对战机里。PET芯片组里最好要装备有水属性芯片,就是红色五格的那块,这样会比较好找到那种敌人。得到卡片后回医院给小家伙。另外此时去DNN大厅还可以挑战荒驹。差不多就回家睡觉吧。



数日后小家伙又发来电子邮件让热斗去一趟医院。来到二楼病房,原来今天是他动手术的日子,此时护士小姐来把他送进了三楼手术室。热斗也担心来到三楼,手术室的灯亮了,手术开始。坐电梯下到一楼大厅,这里被异型植物所占据(生化危机?)。前往三楼,调查巨树后护士让热斗速去地下室,但此时电梯无法使用。现在只能走楼梯了,但就连楼梯的门也锁住了。进入网络里,这里的通路也被大树挡住了,要先去左边找那个绿人要一块芯片并装备上PET。现在去调查大树再用任意一张火属性的卡片就可烧掉大树。一路前进到总控制台击败一BOSS即可解决问题。要注意,攻击BOSS本身是没用的,必须从它放出的藤条入手。成功打开门后下到二楼,从最后面的那间病房的窗户跳下去。地下室的入口就在海滩上,到医院找门口的护士拿钥匙进入。此时电梯里出来一个人,原来正是BOSS老头派来的那个女孩。进入电脑,先到左边烧掉地上的植物,触动机关把电门打开与她对战。战后坐电梯去三楼手术室,但大门被锁住了,该洛克人出手了。这里的传送点都隐藏在植物下面,第一个传送点的正确位置在右边。通过传送来到四区,这里有一道电门,开关就隐藏在四大块的植物下面。正确的位置在左边那一大块里找。下一个转送点在倒数第二个植物下面。进入五区后就到BOSS的所在地了,一共要打开三个电门才能到传送点。其中左边树后的是在下面那块植物里。找到并打开三个开关后就是与BOSS的对决了,轻松搞定后医院植物变异事件就解决了。

次日乘地铁来到科学省,地铁站内和那个黄毛对话得知爸爸在电脑房。进入电脑房内。爸爸和工作人员把网络许可证交给热斗。出门后在去地铁站的路上碰到了一个红毛的家伙,聊了几句得知现在网络里又出现了敌人,此时研究员来指示热斗去网络一趟。就近从科学省网络车站去第二项,就是追击泡沫BOSS的网络二区。找到两个敌人并击败之红毛会发来电子邮件提供下一个敌人出现的地点,比齐。在二区干掉一个在一区作掉两个敌人后红毛又来电让热斗再去一趟科学省,在一区空地干掉最后一个敌人。此时突然敌大部队杀到,看眼形势不妙,红毛的喷火机器人来把他们都摆平了。此时在秋原网络广场来人发来邮件,在那里的揭示板前找到了这个发邮件的黄人。然后再去一趟医院,小家伙的病已经好的差不多了,他给了热斗一个网络钥

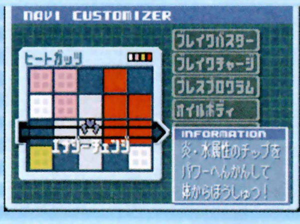




匙，可以打开比奇一区的一个路障。出门后红毛来交代了一些事让热斗来一趟科学省。在电脑房找到他，得到一道具并告知速去科学省网络一区。在那里找绿人对话，然后再退出网络找红毛，跟他出门到自动售货机前拿到一道具。随即进入自动售货机电脑里找绿机人对话，退出后再去爸爸的研究室找他拿一道具。就地进入电脑中找绿人，退出再找红毛拿一道具。

高潮

忙活了半天就回家休息吧。与此同时，科学省莫名其妙地发生了火灾。热斗刚要躺下睡觉就收到紧急邮件，速去科学省。乘地铁刚要出站就被工作人员挡住了，因为科学省已经戒严了。此时红毛发来邮件告知速去网络救火，现在只能回家上网，要灭火就必须在PET里装备之前在解决医院植物事件时得到的那块炎水芯片，同样的靠近火时会让你用任一的水属性卡片去灭火。一路过去，一区2团、二区3团、三区3团、去网络车站的路上1团。完成任务后红毛会发来电子邮件让热斗再去科学省灭火。正好可以坐网络列车到达，分别在一二区灭掉3团火。完成后红毛会来邮件。坐地铁去温泉，从小卖部进入网络，分别灭掉一二区的3团火。其中一区有1团火要从二区绕道才能到达。完工后红毛会来电子邮件通知前往比齐网络分别灭掉一二区的3团火，成功完成任务后红毛来电告知此时科学省的爸爸研究室已经情况紧急。立即坐网络列车去比齐，二区有个传送点是通向最新的乌拉区，旁边有紫恶人的那个。来到乌拉网络，一路前往三区，路上要从二区的一个通道回到一区然后再绕到三区。走着突然发生地震把路给震断了，在此期间有个神秘的黄人出现。回到三区的入口处击败敌人继续前进，此时出现的BOSS居然会是红毛？难道……管不那么多了，杀！战后出现的人更是令阿俊眼前一亮，正是2代的最终真-BOSS啊。他一击将红毛的机器人灭掉，然后又将洛克人放倒（此战必败），正欲下毒手时神秘黄人出手了，一时也奈何不了，他就也收到老头的招唤走了。不管怎么说，这次的火灾算是平息了。热斗不放心的赶到爸爸的研究室，果然爸爸终于支持不住昏倒了。把爸爸送到医院出来后就回家休息吧，那老家伙是不会罢手的，明天还有的忙了。





次日，美伊露和雅伊托来家里看望热斗。出门后炎山说在科学省等热斗。先去医院探望爸爸的病情吧，就连2代中的最终BOSS男孩也来了。收到工作人员的邮件，去科学省的电脑房，这里多了一个奇怪的机器，进入其中后大有名堂。先不要管那么多，和炎山对话后得到新的芯片，进入网络后一定要装备到PET上，而且一定要装备在第三排电流线上才有效。再去乌拉三区，与一敌人对话让其让路后继续前进。来到乌拉广场，这里有芯片商店，全收入吧。和广场上的人对话，然后到巨型装置处，洛克人被一群敌人围住。现在要去乌拉的一二三区消灭敌人，三区是连续四战，一区和二区分别有三人。击败十人后就是艰苦的排位战了。先去兹格岛网络里找到一紫色飘浮人，干掉他取得第十位。美伊露来电让去动物园熊猫前电脑二区，在这里干掉四个敌人然后再去比齐一区，利用小Fans给的网络钥匙打开路障后的传送点来到医院二区，与漂浮人对话取得第九位。在乌拉三区干掉BOSS得到第八位，注意这里是连续两战。去校长电脑二区找到漂浮人，再去医院二楼第二间病房调查并得到墙上的饰物，回去给他即可得到第七位。收到炎山的邮件去秋原网络广场，看左边那个揭示板第一条留言。去乌拉二区那个挡路的敌人就会让开，进入四区通过传送上到高层。路过一个网络商人，再走到底往下一直到断裂处，落入了敌人的陷阱。眼看就要被石头砸中，德加欧挺身而出把敌人干掉，再战胜胖子就能直接获得第三位。去DNN大会赛场，进入决斗机器里，击败神灯取得第二位。温泉旅馆，在温泉的后面有个山洞，乘电梯下到地下电脑室。进入到乌拉广场巨型装置后面取得道具。此时小家伙来通知说科学省一区出事了，敌人抢走了重要的装置逃走了。立即前往出事地点，从敌人逃走的洞来到乌拉五区找到那家伙，击败他后真BOSS又登场并抢走了装置，洛克人试图用刚得到的道具击败他，可惜失败了。









热斗做了个恶梦，出门后秋原町已经发生了巨变，到处都是奇怪的机器。在地铁、公园、学校前和三个死党对话后科学省工作人员来电，让热斗速去科学省网络广场。找到炎山机器人得到道具，再坐车去科学省研究室找到炎山。此时秋原町的怪机器开始发威了，速去，在学校旁边进入其中击败敌人即可解决它。战后妈妈来电说爸爸出事了，去医院病房找到妈妈得到道具，调查床拿到爸爸留下的东西。再去科学省爸爸的研究室，进入那个以前不能进的房间，二人上演了一出父子情深的感情戏（笑）。热斗决定只身前去敌人总部探探，但比齐的船不让开。只能先回秋原町，去雅伊托家（黄房子）和她商量一下就回家睡觉吧。次日爸爸用邮件传来道具（一定要看）。来到比齐正要上船，死党几个来了，一行四人来到敌人总部。进入房间后刚要上电梯，黄毛来了，他给大家讲解了一下眼前的传送机器。但进入电脑世界中与真BOSS遭遇败下阵来（很像黑客帝国）。正要前进，遭遇一机器人，进入其中。电门要取得钥匙才能打开，注意要避开抓手。击败BOSS后继续前进，终于进入老头的研究室了。调查右边那个雕像，热斗一记漂亮的CHINA功夫将其踢入水中（酷）。前进的路上又遭遇了敌机器人，好在胖子及时赶到用石头堵住了其发射口。进入电脑干掉BOSS再取得钥匙打开电门击败砂山。



此时炎山也陷入困境，再进电脑杀敌。同样需要取得钥匙打开电门，展开车轮战（注意保留体力）。调查大门继续深入，这次遭遇的正是那个偷走装置的钻头。得到钥匙后进入电门后与钻头对决，最后还是被炎山给抢了风头（笑）。终于来到了敌人的巢穴，老头率领部下们正坐上黑客机器在电脑世界中等着呢。热斗坐上那个空机器也进入电脑世界中，EXE系列史上两个主角面对面了（超感动）。做好最后的调整吧，前面就是最终决战了。好卡片别舍不得用，强化芯片能换的全换上。首先是与真BOSS对阵，好打发，问题是EXE3真正的BOSS还在后头，最终机器。打它除了熟悉它的攻击套路并有绝对的耐心外(HP2000)，关键还是战术。卡片组里一定要有那张“无敌乐器”，效果为其吹奏时洛克人全身无敌。并且要把它放在第一排的第二格，洛克人则冲在第二排的第三格（最前线）与BOSS肉搏。只要卡片足够，有绝对的耐心，战胜它只是时间问题。战后进屋内拿最后一个道具后就逃命去吧，但二人最终还是被困住，无奈洛克人舍身将热斗送出电脑世界。整个小岛都摇摇欲坠，一行人乘船回到了比齐港口。而洛克人则失去了音讯，热斗为此甚为伤感，大家都非常同情他。就这样热斗升入了秋原小学的6年级。但阿俊和所有的ROCKMAN迷们一样，坚信洛克人一定会在EXE4中登场的。穿版后标题画面会多出一个星号，接续记录将进入诸多隐蔽要素全开的二次冒险旅程中。





■文／不思议のBOSS：南昌 严俊



CAPCOM
15th ROCKMAN ANNIVERSARY
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
ナビカスタマイザーで
プログラムしようぜ!
バトルネットワーク
ロックマンエグゼ3
好评发售中!
厂商 CAPCOM 类型动作 RPG

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



星尘大海个人认为：2D格斗“SNK”系始终最强。

PS2 SD高达G世纪NEO

游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●游戏中的隐藏人物

目前为止有三个：凤(フォウ)、璞露(プル)、璞露TWO(プルツー)。

凤(フォウ)：

1.第一话「制裁之铁槌(裁きの铁槌)」中，必须不能在六个回合结束。

2.第十话「香港市(ホンコンシテイ)」中用卡缪(カミーユ)与凤(フォウ)战斗。

3.进入第十一话前选择「乞力马扎罗基地(キリマンジャロ基地)」进入「乞力马扎罗基地之岚(キリマンジャロの岚)」。

4.此话遇上凤(フォウ)时，用卡缪(カミーユ)与她战斗三次(但必须不可击坠她)！她就会连人带机消失版图，进入十二话会以新人物姿态加入。

璞露(プル)：

1.进入第十六话前选择「香格里拉(シャングリラ)」进入「香格里拉的少年(シャングリラの少年)」，令捷多(ジュドー)加入。

2.第十七话「燃烧地球(燃える地球)」，用捷多(ジュドー)与璞露(プル)战斗两次。

3.第十八话「巨大车轮作战(巨大ローラー作战)」时将会加入本队。

璞露TWO(プルツー)：

1.先取得璞露(プル)，然后进入第十九话前选择「达卡尔(ダカール)」进入「不燃的流星(燃えつきない流星)」。

2.此话以璞露(プル)和璞露TWO(プルツー)战斗两次，当她「弱气」化后可用任何角色和手法打倒。

3.第二十一话「战士再现(战士再び)」/「鲜血之光涡(鲜血は光の涡に)」以捷多(ジュドー)和璞露TWO(プルツー)战斗两次，当她「弱气」化后可用任何角色和手法打倒。

4.进入第二十二话时会以新人物姿态加入。

——北京　LULU



GBA 超级机器人大战OG

游戏推荐度:9	秘技实用度:6

●游戏中的金钱赚取

众所周知机战的最大问题是金钱，而且一仗所得到的钱又很少，现将我的方法写出，希望能抛砖引玉。

机战OG的第9话A中有两个DC舰长，而任务失败的条件就是击落其中任何一架，现将其中的一架击沉，游戏结束，这时再重新进入，全部的经验、金钱、熟练度、等级全部继承，如此便有了升级和得钱的好办法了。（注：此话的机体改造会全部复原，并转化成金钱，要到下一话才能重新改造）

——安徽　许蔚然

GB 口袋妖怪·金、银

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●游戏中节省时间的方法

集齐一幅地图的八个徽章后与博士对话，就可得到一只“大师球”（百分百捉到妖怪），利用单机复制法把它大量复制吧，在捕捉妖怪（特别是传说中的妖怪）完成图鉴方面就节省了大量无谓的游戏时间。

●捕捉三只幻兽：

三只幻兽是该游戏捕捉难度最高的妖怪，它们一遇到就会马上逃跑，且行踪不定，就算要与它们初次见面也极难，非常伤脑筋。据本人经验，雷、火、水这三只幻兽在被放出后的短时间内（一般5-10分钟）会分别栖息在该城市的左、右、下方向的第一块草地中（火幻兽栖息的草地则要用两次“乘浪”才能到达，草地上有一老一少）。这三块草地也是以后三只幻兽出现频率最高的地方。如此一来，玩家只能择其一追捕，余下的两只就只能碰运气了。其实利用单机复制法可完美地解决这一问题：首先进入PC屋，开一个新邮箱（里面没有妖怪），并用邮箱记录，接着放出三只幻兽，（以下以水幻兽为例）且以最快速度（最好骑车）赶到该城下面的第一块草地（草地下面有一对孪生女），通常5-10分钟就会让玩家遇上水幻兽，进入战斗后抛出已准备好的“大师球”吧。然后玩家回到PC屋，把水幻兽存进已打开的新出箱，跟着换一个新邮箱，在肯定了第二个问题后会出现两行字，待第二行一出完就马上关机，再开机时读取进度会发现三只幻兽仍在塔中，先把邮箱里的水幻兽拿出，接着开另一新邮箱（记录），然后再进入塔中放出三只幻兽，用以上手段分两次向左、右追捕就可捕获其余两只幻兽。这样一来，大约用半个多小时就可一口气捕获三只幻兽。

——广东　邓嘉然

GBA 口袋妖怪·红宝石蓝宝石

游戏推荐度:9	秘技实用度:6

●游戏中的隐藏细节

1.ハートウロコ可以在ハジッゲ镇西北角的屋子里，给那个胖子可以学会以前的技能。

2.在海底得到的有颜色的碎片（かけら结尾）可以在124号水道上的小屋中交换进化石。

3.使用43号必杀技可以在特殊的地点建立基地，饰物可以在各地买到。

4.自行车有两种，跑车和山地车。山地车按方向键和B键可以平行跳跃移动，按住B键可以跳跃移动。

——北京　LULU



GBA 超级机器人大战OG

游戏推荐度:9　秘技实用度:7

●练级最好的地方

练级最好的地方是第34话“钢の巨神”。在这话几乎把所有人都可提到99级，就差那两艘战舰了。首先，给主角装备上补给装置，还有1个补给装置给其他任何一人，这人必须和主角在一起互相补给到99级，再自杀，从头开始，让其他人从武器选择中装备补给装置，这两人也互相补给，这样下去有多少人要练级，就有多少人提升到99级。

●塑造万能型机师

万能型机师必须靠PP值来创造出来，在第34话中得的PP值最多，单个人全打下这关敌人最多得118个PP值。其他人则全躲进战舰内，这样创造一个万能型机师速度极快。

——广州　念宝敏

GBA 光明之魂

游戏推荐度:8　秘技实用度:8

●游戏中人物的取名

输入特定名字会有不同的效果：

战士 「イヨクMAN」 男气のふんどし
魔法师い「ヨッシー」 本气の下着
ドラゴン战士「いっそーん」 ドラゴンパンツ
战士 「マックス」 STR+１０
魔法师い「アンリ」 INT+１０
アーチャー「ハンス」 VIT+１０
ドラゴン战士「バリュウ」 DEX+１０

●金钱无限增值法

到村子的店铺，先拿起自己的道具，按两下R，再选店里的道具（越贵越好）用十字键把它移到刚才已选的自己道具的上方再按R，就可以把道具卖回给店里了（所卖的是店里的不是你的）然后重复。

●游戏中的隐藏关

在通关一次后在新增难度下打到第八关时，按住L与R后，再按A键进去。

●道具的无限复制

有两只GBA连线，放下要复制的物品，1P与2P同时站在道具上，要求两机同时显示出道具名，然后由2P先拾起，约半秒不到1P也拾起。这样就完成了。

●无限药草生成大法

方法其实很简单，在迷宫中，如果你正缺少草药，这就很管用了，在装备画面，把不需要的或是没用的东东选中，再选择Drop，然后就会凭空出现药草，本人每次都成功，大家不妨试试！！！

●忍者装备

1、武器店与防具店之间，得到药草。
2、街上，得到恢复水滴。
3、道具店后面的桌子附近调查,得到鉴定卷轴。
4、道具店后面树附近调查，得到美味寿司。
5、鉴定屋前的帐幕，调查后答否（ィィェ），得到忍者头带。
6、道具屋前面的男人，得到忍者装束。
7、道具屋前面的木板，得到忍者腕轮。

——北京　GAMEQUEEN

PS2 盖盖乐

游戏推荐度:8　秘技实用度:8

●进入limited模式

在游戏的标题画面输入X、□、△、△、□、X，这时便可进入limited模式。

——北京　LULU

GBA 火炎纹章·封印之剑

游戏推荐度:8　秘技实用度:6

●火炎纹章中的练级

GBA上的火炎纹章练级是一个难题，特别是在斗技场里好不容易练成的角色遇到了CPU百分之一的必杀，简直就是“#??¥%%”！

练级最好的方法是发现BOSS是重甲骑士（别的也可以），先用一厉害角色去耗光他的武器，然后把你想练的人带上去，不用担心任何事件发生，当你发现你的人轻易就把BOSS搞定，就说明人练的差不多了，下关我继续练。还有不要连续的在斗技场里练同一人，换着练会比较安全，还有要记住的是CPU是无耻的，练你的主力，他只会给你400或500，但假如一个弱角进去，就会变成800 或更多，所以我的方法各角色是先在BOSS那练，等超过10级是再去“斗鸡场”练，就会容易的多，要是你之前再吃一个天使之衣的话，就会……。

——安徽　许蔚然

GBA 洛克人与弗尔特

游戏推荐度:8　秘技实用度:5

●奇特的现象

游戏中在由“COLD MAN”镇守的冰关，“BANNER MAN”镇守的森林关,以及由“KING”镇守的倒数第二关第三部分，其中都会遇到一种类似“制冰机”的敌人，它会放出冰块把主角推挤到死角或推入深渊。但在使用洛克人时，遇到这种敌人则可在冰块推向主角时，顶着冰块使用滑铲，此时，你会发现，洛克人像变魔术一样从冰块中穿了过去。这应该是游戏中的BUG。

——吉林　关瑞

GBA 口袋妖怪·红宝石蓝宝石

游戏推荐度:9　秘技实用度:6

●游戏中拾得道具法

在口袋A中，每种怪物都有一种特技，例如暴鲤龙的特技是恐吓，即每次战斗时使敌人攻击力下降，094号的特技是使敌人攻击时随机中毒。013号怪物的特技是拾道具。只要把它带在身上，每次战斗结束后，就会随机拾得道具，即道具拾得的时间和种类都是不定的，且该道具是直接装备在该怪物身上，而不是在道具栏中。通过该怪物，本人现已拾得升级药2个，补血药不下15个，还有许多不知名的道具。

——福建　代坚



GBA 雷曼A

游戏推荐度:7　秘技实用度:7

●游戏中的大BUG

如果遭到敌人攻击，会有一定的“无敌”时间，在此如果你掌握好时间，落到地上，按A键跳起，你会发现在空中时，又成无敌了，用此方法，一直连跳，将可长时间无敌，但要注意跳起后不能攻击，本人用此法打SPACE MAMA'S CRATER中的BOSS，在其暴走时，仅费了一格血。

——安徽　许蔚然

PS2 SD高达G世纪NEO

游戏推荐度:9　秘技实用度:8

●爆机后的隐藏要素

完成游戏后，再LOAD爆机SAVE重新开始游戏，可承接爆机时的CAOUTAL、MS、TECGLEVEL、纹章和原创机师LEVEL。

——北京　LULU

? 电玩新势力

游戏推荐度:?　秘技实用度:?

●16期点心中隐藏的极秘影像：

在16期点心中大家仔细寻找，各位会看到一段SD高达G世纪的隐藏机体战斗画面，高达迷必看，在此谢谢莱茵总帅友情供稿^_^。

——北京　LULU

北京信宏威达游戏集团

招聘网络技术员两名：要求大专以上学历，能独立制作、维护网站、精通游戏，待遇从优。

专业邮购　　新春大酬宾



GBA 新春价 420元



PS2完美直读 1650元



XBOX完美直读 1900元



PSONE新春价 470元



NGC新春价 1400元



松下DVD NGC 2250元



GBC彩机 350元



GBA128M烧录器+卡 360元



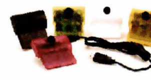
GBA电视接收器 230元



头戴液晶显示器 890元



美版DC 620元



GBA摄像头 330元

新年套餐

A：PS2套	39001主机+完美直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1850元
B：GBA套	日版主机+充电器+包+GBA卡任选两盘	500元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+8M记忆卡+游戏	850元
D：SS套	全新JVC土星+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	370元

别忘了邮费哟

套餐邮费40元

单机30元

GBA及配件20元

游戏新奇特

DC －MP4 解压卡(观看电脑格式压缩电影)	99
DC上网器(浏览中英文网站，送56K猫，中文)	190
电脑/电视/游戏/VCD一体机	240
PS原装PDA记忆卡（PS2可用）	135
PS2-SFC/SS模拟器　（送100款游戏）	99

本 月 特 价

PS2 原装8M记忆卡（限定版）	118
DC原装手柄（处理）	28
PS2 原装震动手柄（处理）	58
DC街机模拟器（送200游戏）	80

游戏新奇特

PS2原装 振柄/40G硬盘/四分叉/光头　80/560/90/350

NGC VR 射手3 390　明星乱斗 390　鬼屋冒险　240

生化危机 330　生化危机0 390　封神演义　370

星球大战　360　FIFA2002足球 350　NBA2003　420

X-BOX——PS2手柄转接口 65　配件邮费10元/次

GBA中文酷卡　GBA新卡上市　GBA经典之作

口袋妖怪（红/蓝宝石）	80	音速小子2	75	GTA	59	洛克人EXE2	58	龙战士2	58
大战略2（中，SLG）	90	SEGA拉力	55	大战略2	59	坏玛利	58	J联盟足球	58
哈里波特与密室（中）	70	风之克罗亚3	99	真人快打	58	Q版赛车	58	风之克罗亚	58
游戏王6（中，128M）	125	电梯大作战（今与昔）	65	街霸2	55	胜利11人足球	58	魔法假期	58
幽灵陷阱（中，AVG，128M）	70	洛克人EXE3	99	超级玛莉2	65	冲击世界杯	58	索尼克	58
魔法假期（中）	85	实况足球2	49	快打旋风	42	超级玛莉奥	42	雷龙战记1X2	58
恶魔城-白夜协奏曲（中）	65	沉默阻击手	64	蝎子王	67	七龙珠	58	恶魔城轮回(中)	62
牧场物语（中）	85	J联盟创造球会A	66	寂静岭	69	中央大陆之战	65	纯情房东俏房客	65
黄金太阳（中）	75	怪物农场2	75	风之克罗亚2	53	实况足球WE	60	正邪之战	65
皇家骑士团（中）	75	游戏王7(128M)	123	超级玛丽3	57	黄金太阳	58	皇家骑士团	58
机器人大战A（中）	65	机器人大战GX(128M)	68	F—14战斗机	58	勇敢炸弹人	68	心跳回忆	70
魔界村R（中）	65	幻想传说奇异迷宫2	75	蜘蛛人电影版	58	机器人大战A	58	拳皇advance	58
寂静岭（中）	85	机器人大战R(128M)	63	一家之鼠	65	V 拉力3	45	头文字D	58
三国志（中）	63	武士成长-樱国冒险	70	黄金太阳2	108	游戏王6	98	哈里·波特	60
光明之魂（中，RPG）	65	鬼眼狂刀（百岱射击大作）	70	口袋梦幻	65	恶魔城	52	迪斯尼足球	65
航空管制官（中，SLG）	70	真一魂斗罗	65	GT赛车	58	拿破仑	58	铁拳	57

GB经典

牧场物语6（中）	40	真三国无双GB	45	黄金太阳（中）	40	水浒风云录(中)	40	牧场物语4(中)	40	生化危机3（中）	40
孤岛冒险4（中）	40	太阁立志传2(中)	40	太空战士9（中）	40	恶魔城2（中）	40	勇者斗恶龙4（中）	35	哈里·波特2(中,RPG)	30
勇者 斗恶龙DX2（中）	40	封神榜2（中）	40	梦幻传说（中）	40	七龙珠2002（中）	45	合金弹头EX	30	古墓丽影2（中）	50
大航海时代2(中)	45	傲视三国（中）	30	荆柯新传(中)	40	甲A足球风云(中)	40	心跳回忆(文/体,中)	34	太空战士X（中）	35
星际争霸GB版	40	格斗王2002(中)	35	口袋水晶(中,时钟)	25	金庸群侠传(中)	40	水浒传(中)	40	合金装备(中)	30
三国霸王大陆(FC版,中)	30	口袋金银合集(中)	32	名侦探柯南3(中)	30	机器人大战A(中)	30	孤岛冒险2（中）	30	邮费5元/盘两盘以上10元	

汇款地址：北京100077信箱5分箱　收款人：信宏威达　邮编：100077　咨询电话：010-87251066/88

交换、收购

北京信宏威达游戏中古货商城

您能想到的我们应有尽有

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏）1300元　NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）1550元

DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏）450元　PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏）350/420/360元

GBA（送卡）370元　NGC（手柄、电源）990元　3DO（双手柄、游戏）320元　SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）300元

GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡）280/140/110/250/300　WSC/WSS神奇天鹅（均送卡）370/220

任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏）880/430元 /320元　DC / PS / SS拆件机　80元

MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库）300元　便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机）330元

PSone 便携液晶屏　300元　PC原装罗技方向盘　280元　PS2/PS双人震动大摇杆　150元　SONY原装CD(线控耳机)　280元

汇款地址：北京100077信箱5分箱　收款人：信宏威达　邮编：100077　咨询电话：010-87251022

北京信宏威达集团电器邮购商城

低价、诚信、真实



MP3/CD/VCD随身听
线控耳机、MP3歌库
399元（20）



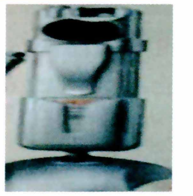
电视游戏一体机
AV输入、双手柄.接收电视
220元（30）



便携式液晶电视
AV输入、遥控器、真彩
380元（20）



5.6寸小电视
AV输入、遥控器、真彩
390元（30）



掌上数码相机
拍摄、编辑、录像。USB线
270元（20）



远程夜视仪
无光线下使用，范围20米
50元（10）



3D立体电子眼睛
适宜游戏机、电视。接收器
90元（10）



手写式掌上电脑
商务通、手写笔、厚1CM
90元（10）



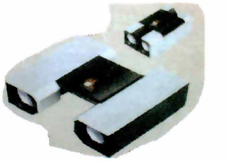
语音王对讲机
2000米、10频道、液晶码
180元 （20



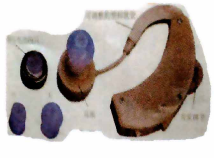
高保真立体音箱
立体声输出、适用CD、MP3
30元（15）



彩色全自动照相机
自动对焦、自动闪光灯
40元（15）



远程望远镜
有效距离20公里
65元（15）



偷听助听器
能听见十几米远的人说悄悄话
120元（10）

所售商品一月包换、半年保修、终身维修。括号内为商品邮费。本公司发货一律为快件，汇款后1周内到货。

汇款地址：北京100077信箱5分箱
收款人：信宏威达　邮编：100077
电话：010-87251066/88

兰州宏远游戏精品邮购价目表

6年的风风雨雨
6年的电玩生涯
6年的热情服务
交汇出我们可靠
信誉保证！！！

好消息！为了答谢广大玩友对本店的支持，特此推出GBA换卡新业务，您只需付180元的优惠价格便可在本店享受半年无限次的欣卡，280元享受一年换卡。此业务解决 了广大玩友为缺“铁”而玩不到好多游戏的烦恼。

敬告：现因游戏市场的多变复杂，我店为了更好的保证广大玩友的切身利益不受蒙骗，特实行所有主机保修一年，终生维修，七天到货的服务宗旨，让您随时感受我们的热情服务！

便宜≠真实　昂贵≠质量　售后信誉才是可靠的保证！

保修一年——买的放心　　终生维修——用的称心

精品套机　快件邮费50元/套　GB套机30元/套

套机1：PSII30000型原主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD遥控器+专用大电源+游戏（任意十款）	2350
套机2：PSII30000R/300007R型原装主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆+DVD遥控器卡+专用大电源+原装支架+游戏（任选十款）	2300
套机3：PSII39001R型原装主机+完美直读（不用引盘，兼容PSI，全区DVD）+双专用震柄+原装8M记忆卡+DVD遥控器+专用大电源+原装支架=游戏（任选十款）	2200
套机4：PSone原装主机+双专用震柄+专用记忆卡+专用电源+游戏（任选十款）	660
套机5：GBA原装主机+改装+背光灯+装用充电一套+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	760
套机6：GBA原装主机+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	580
套机7：GBC彩色原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款）	460
套机8：GBP原装机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡（任选一款	260
套机9：DC美版/日版/欧版A版原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+游戏（任选十款）	750
套机10：XBOX日版原装主机+直读+双手柄+变压器+记忆卡+游戏9任选十款）	2700
套机11：NGG原装主机+双手柄+变压器+记忆卡+正版盘（任选一款）	2150

来　自　加　拿　大　的　隐　形　通　讯



隐形无线耳机
从任何角度，您都看不到它的存在，完全隐形：具备自动消除杂音功能，音质清晰自然



原装单机　快件邮费40元/台

PSII30000/300006R/300007R原陪机+手柄	1700/1500/1600
DC美版/日版/欧版A版原装主机+手柄	650/620/600
PSone100/102/103原配机+手柄	550/560/580
GB厚/薄/彩/GBA原装机（颜色齐全）	160/210/390/480
NGC/XBOX原配机+手柄	1500/1900

游戏周边　快件邮费一律10元（不限量）

PSII震动手柄（原/组）	130/45	PS普通手柄（原/组）	25/6	DC VGA	35	GBA镜面/帖膜(原/组)	50/5
PSII原装8M记忆卡	150	Ps手柄延长线	8	DC原装/2M/4M记忆卡	105/25/30	GBA2头/4头对打线	8/10
PSIIS端子线（原/组）	190/70	NGC遥控手柄（原）	350	Dc组装震动卡	20	GBA小摇杆	8
PSII专用电源	35	NGC分量线（原）	290	DC手柄（原/组）	85/30	GBA包	12
PSII原装四分叉	110	NGC S端子线（远）	220	GBA充电器（普通/高效）	20/35	GBA贴纸	8
PSONE震动手柄（原/组）	75/35	PS/DC制转	25/30	GBA高亮度灯	285	GBA屏幕保护盖	12

二手主机　快件邮费40/套.GB套机20/套

九成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	450	GBA背光灯（亮度超高.被窝精品）	198
八成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	400	GBA震动手柄+充电器+扬声器	80
七成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+制转+数款游戏	300	GB金手指	90
八成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏	380/400	GBA金手指	130
七成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏	300/350	GBA电视转接器	550
九成新日/美/欧版DC原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+数款游戏	550/580/450	GB烧录机+64M烧录卡	380
GBA/GBC/GBP原装主机+游戏卡	400/300/120	GBA烧录机+128M烧录卡	560

其它产品　快件邮费15元

MP3+CD+VCD多功能随声听：液晶显示，款式新颖，携带方便，40秒防震，45小时连 续播放，随机赠送遥控器，线控，耳机，电源，AV线，口香糖电池两节（三个月包换，一年包修）。　450元/套　（免邮费）

微型数码监控器：随意安装，隐藏方便，可接电脑，显示彩色，黑白两种。　250元/套（彩）150元/套（黑白）

PSII仿正版碟（带说明书，做工精细）35元/张　快件邮费一律10元（不限量）

001维罗尼卡	010铁拳4	019东尼滑板3	028高达战记
002皇牌空战4	011龙战士5	020创造球会	029三国志猛将传
003燃烧战车II	012生与死2	021魔剑X	030王国之心FINAL MIX
004最终幻想10	013SD高达6世纪—NEO	022决战1、2	031三国无双2(中)
005鬼武者 1 2	014星海传说3	023三国战记	032鬼泣1/2
006真魂斗罗	015宿命传说2	024寂静岭2	033实况6
007合金装备2—本质	016格斗之王2000	025装甲核心3	034GT3
008幻想水浒传3	017山脊赛车5	026保镖	035钟楼3
009高达0079	018无尽沙加	027忍	036ICO中文版

GBA卡　快件邮费一盘5元，两盘以上均10元

瓦里奥	65	黄金太阳（中/日）	55/35	索尼克	55	火炎纹章	55
玛利奥1/2/3	35	恶魔城（中/日）	55/35	机战A（中/日）	55/35	天使之翼	55
三国志（中/日）	55/35	黄金太阳2	120	拳皇EX	55	鬼眼狂刀	55
蜘蛛侠	35	白夜协奏曲(中/日)	55/35	洛克人EXE2/3	55	指环王双塔	100
V拉力3	35	实况足球口袋版2	55	传说的星之徽章	55	特鲁尼克1/2	55
光明之魂（中/日）	55/35	真女神转生之光之书	55	沉默狙击手	55	幻想传说2	55
快打旋风	35	真女神转生暗之书	55	银河战士	55	七龙珠RPG	55
机战R	55	口袋妖怪(红宝石/蓝宝石)	55	实况2002	55	古惑狼	55
学校创造	55	超级机器人大战OG	55	GT1/2	55	街霸 2/3	55

各种高达模型，人物玩偶，游戏攻略，GB卡，PS碟/DC碟（三），PS2碟（5元/8元/10元），XBOX碟（35元）目录来函免费索取

汇款,通信,寄货地址:兰州市中央广场邮局1006信箱　收款人:兰州宏远电玩　邮编:730030 邮购,咨询,售后:0931-4660157　经理13893282077
店址：乘31，71，102中山林站下车，外国语学校斜对面 营业时间：早9：00——晚19：00（节假日不休息）



注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品及详细地址！！！　高价回收，各种二手机，价格请来 电咨询，并可贴换新机。

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售（数量有限，欲购从速）

★全新PSone原装显示屏　680元
★PSⅡ原装主机，9成新（电源＋手柄＋DVD完美直读）1280元
★PS主机，9成新（双手柄＋电源＋AV线）348元
★SS主机，9成新（手柄＋电源＋AV线）248元
★DC主机，9成新（手柄＋电源＋AV线）448元
全新Psone主机（电源＋手柄）520元

★游戏机专用便携式液晶彩显（真彩无残像）

五寸280元
七寸超薄380元

特价GB以旧换新
GB薄机＋180元＝GBC彩机
GBC彩机＋220元＝GBA彩机

全新原装索尼光头，特价198元（三月包换，原保终身）

所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内有质量问题无条件包换。欢迎来电、来信，索取SS、PS、DC、PS2碟、动画VCD、GB、GBA卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话：0551-2624198 2647581　邮编：230061
汇款地址：合肥市安庆路162号　收款人：陈志强
阜阳连锁店：古商城塔北68号　肖炜　电话：0558-2290884

长沙火炬

SS银碟5元/张　刻录4元/张
每次邮费5元，快件15元，
超过 5张免邮费。

邮局汇款地址：长沙市解放东路22号　邮编：410001　收款人：闵炼南　电话/传真：0731-4156067　E-mail：cshjdz@163.com
也可到银行汇款：建行：4367422926170020122　工行：9558801901100269313　交行：6014284064667708　户名：闵炼南

全新正版、刀魂Ⅱ	16	心跳带原记忆卡	70	杀人事件 3CD	40	橄榄球	18	井上凉子	20
炼金术士	42	樱花大战Ⅲ限定	84	死亡密令射击	25	棒球/高尔夫	18	对战天平	18
格兰蒂亚Ⅱ	16	超能力对战	22	火焰圣母	43	钓鱼/围棋	26/20	花扎/HKT 猫	16
索尼克Ⅰ	20	摔角限定版	24	世嘉拉力Ⅱ	25	麻将/滑雪	18/20	PS斗神传四	9
索尼克Ⅱ限定	22	高达在线	23	春雨曜日	24	向北去/黑之魂	22	SS夏色麻将	20
恐怖公园	33	地狱战士 RPG	25	疯狂过山车	20	阳光少女	24	每款邮费5元，快件15元	

主机：低价供应PS2，PSone，XB，GC，GBA，DC，保修5个月，保修期内若连续修理两次后仍不能正常使用者，无条件更换新机。

毁灭，魂斗罗	45/26	古惑狼	45	炼金术士玛莉	50	魔法封神	45	电梯大战	45
恶魔城中，日	45	洛克人Z	45	机战 A.C.T.R	45	三国志中，日	45	空战雄鹰	26
恶魔城Ⅱ中，日	45	蜘蛛人	45	口袋妖怪红，蓝	45	信长野望	45	F14，变形战机R	26
炸弹人红，蓝	45	伍佑卫门	26	口袋梦幻	45	信长异闻录	45	超时空要塞	45
快打旋风	26	超魔界村R	26	幻想水浒传	26	大战略Ⅱ	45	GTⅡ，GTA	45
风之少年1，2/3	26/95	羊之心情	45	洛克人Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ	45	皇家骑士团中，日	45	GT，V 拉力Ⅲ	26
俄罗斯方块	28	七龙珠	45	魔法假日	45	游戏王4，5，8	45	玛莉赛车	26
玛利奥1-4	26	洛克人与佛特	45	哈利波特Ⅰ，Ⅱ	45	游戏王6，7	95	越野拉力赛	45
泡泡龙新旧合集	26	逆转裁判Ⅰ，Ⅱ	45	沉默遗迹	45	寂静岭	52	摩托车大赛	26
携带电兽红，蓝	45	沉默狙击手	45	龙战士Ⅰ，Ⅱ	45	古墓奇兵	45	世嘉拉力	40
索尼克Ⅰ，Ⅱ	45/95	神枪手	45	银河之星	45	幽灵陷阱	45	萨尔达传说	45
绿色兵团	26	传说的炸弹人	45	星之卡比	45	死亡弹珠台	45	银河战士	45
坏马莉	45	街机怀旧合集	26	特鲁尼克	45	银河天使	95	指环王Ⅰ，Ⅱ	45/95
彩虹六号	45	金太郎复仇	45	正邪幻想曲	45	复仇之忍者	45	通灵王Ⅱ，Ⅲ	45
钻地小子Ⅱ，A	26/45	转转乐园	45	换装迷宫Ⅱ	45	机械化军队	45	小龙斯派罗	45
东尼滑板Ⅱ	45	街霸Ⅱ，Ⅲ，铁拳	45	炸弹人 RPG	26	棋魂，NBA	95/26	梦幻之星	45
上海麻将	26	拳皇EX，EXE2	45/50	机战 0，GX	45	足球小将	45	荣誉勋章	45
职业麻将	45	罪恶格斗 X	45	光明之魂中，日	45	胜利11人 A	45	海贼王	45
中日麻将决战	26	黄金太阳中，英/日	50/45	真女神转生	45	创造球会	45	陆行鸟乐团	45
大富翁	26	黄金太阳 Ⅱ	95	樱国之魂	26	实况足球	45	迪斯尼滑雪	45
元素大战	48	无限战士	50	火焰文章中，日	45	漫画地带	45	邮费5元/次，快件15元	

维修：精修以上各类主机，8年专业修理经验，技术娴熟，攻无不克，速度快，保质3个月，无效全额退款；收费仅收配件费，且配件明码标价，决不借故换件、小题大做；邮寄修机请随机注明故障现象，本店告知费用、征得客户同意后再汇款取机。

EZFLASH128/256M，北通128M烧录器带卡	450/670/420	原/组装AV线，直读IC，光头顶帽，齿轮	12/8/25/12/15
GBA屏幕盖，带盖摇杆，2，4头连机线	8/10/8/10	原装激光管，物镜，手柄导电胶，变压器	20/10/1/15
600/1300mA高效充电器，可调荧光灯，护套	20/26/16/7	光头支架，电机，保护电阻，润滑油	30/10/8/8
电视接收器，中文金手指，耳机，扣带	380/126/6/3	光头数据线，延长线，电机线，5977IC	15/5/5/40
GBA布包(横/竖)，卡盒，贴膜，镜面	12/2/4/4	DC原装光头，原装手柄，原装钓鱼杆	100/60/45
PS2，XB，GC三用VGA，组装分量线，S线	230/15/10	飞行+格斗遥杆，Modem，VGA，导电胶	75/40/45/2
原装8M记忆卡索尼产，授权产，原装手柄	150/125/125	组装手柄，2/4M记忆卡，振动卡	30/22/28/20
原装光头，9成新光头，光头数据线，制转	450/280/35/28	原装AV线，组装S线，制转，变压器	12/12/28/15
原/组装遥控器，横竖闪光架，铝合金提箱	180/28/35/90	原装电源板，驱动板，驱动开关，5986IC	45/50/10/12
原/组竖支架，对战线，遥控支架四分插三合一	20/10/15/85	光头电机，光头数据线，手柄延长线，	25/10/6
复位出仓信号线，VGA，原/组装电源板	30/210/200/120	SS 原装JVC，三洋光头，直读IC	100/100/70
PS2名牌变压器，200/300W变压器，四分插	35/45/65/48	4M加速卡，8M记忆卡，制转，电源板	70/75/28/30
PSone原装振动手柄A/H型，中文金手指卡	45/68/40	组装AV线，手柄，导电胶，十字架	10/10/2/2
PSone原装光头(保半年)，原/组装专用电源	210/35/25	GC原装手柄，大容量记忆卡，S线	180/165/15
PSone记忆卡，组装手柄，手柄延长线，S线	10/6/5/10	XB直读IC，原装手柄，遥控器，S线	150/270/220/15
PS原装振动、原装普通手柄，四分插，制转	50/45/35/20	Xb专用变压器，太10项链三合一，男女表	65/18/45
1000-7000型中文金手指卡，原/组装电源板	25/35/25	配件邮费无论多少，每次5元，快件15元	

火星电玩
marsgame.com

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码：028-83361193
中国火星游戏网www.marsgame.com即将全新改版，敬请关注(新闻、邮购、时时更新)
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD：3.8元/张，DVD25元/张，音乐CD：7.8元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD：3元/张，DVD22元/张，音乐CD：6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱　肖忠发(收)　邮编：610051
门市部地址：成都市新世纪电脑城4楼D5—D6　电话：028—85230945
邮购查询热线：028—83414399
邮购赠品：凡一次性购买金额100元以上可获赠价值28元太八或太十项链一条
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

火星网站已于2003年1月1日
零时零分全新改版！
火星论坛——我们共同的家园！
斑竹招募中！
共同开创动漫家园、快乐天堂！

邮购会员卡——更多实惠等你拿！
● 一次购买50张VCD可免费获赠精美会员卡
● 购买会员卡70元/张，有效期1年
● 欲知详情，请到网站查询或电话咨询

日本名卡通动画精选（全彩画正版，日语发音，中文字幕）。特价：3.8元/片，会员价3元/片，继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变。以下目录均为VCD节目，DVD及CD节目请上网或电话咨询。

我爱高达！
014-1 高达W-尽华尔兹2CD
014-2 G高达17CD
014-3 W高达17CD
014-4 高达08MS小队6CD
014-5 高达00803CD
014-6 高达00836CD
014-7 Z高达17CD
014-8 ZZ高达16CD
014-9 X高达17CD
014-10 高达F912CD
014-11 高达逆袭夏亚2CD
014-13 高达079TV16CD
014-14 MS08小队(完结篇)1CD
014-15 倒A高达25CD
014-16 SD高达G世1CD
014-17 V高达17CD
014-18 MS08小队米兰传说1CD
014-19 蓝色高达1CD
014-20 高达0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记1CD
014-22 高达MTV1CD
014-23 兰色高达14CD
014-24 高达W战争回忆录4CD
014-25 G高达（剧场版）2CD
014-26 W高达杀人课2CD
014-27 ZZ高达（剧场版）2CD
014-28 X高达（剧场版）2CD
014-29 0079（剧场版）2CD
014-30 倒A高达（OVA）6CD
014-31 S高达4CD

559-1 棒球英豪一大学物语2CD
559-2 棒球英豪一最后冠军3CD
559-3 棒球英豪（TV）50CD
559-4 安达充H2外传21CD
559-5 风之速2CD
562-1 福星小子圣水奇缘2CD
562-2 福星小子爱星之恋2CD
562-3 福星小子情侣乐天2CD
562-4 福星小子求你说声我爱你2CD
562-5 福星小子鬼姬传说2CD
562-6 福星小子绮丽人之梦2CD
562-7 福星小子特别版1CD
562-8 福星小子阿渚的未婚夫1CD

960-1 银河天使队7CD
960-2 银可天使Ⅱ3CD
961 青出于蓝胜于蓝11CD
962-1 拜托了老师12CD
962-2 拜托了老师（OVA）1CD

123-1 浪客剑心（特别篇）1CD
123-2 浪客剑心（TV）40CD
123-3 浪客剑心天空镇魂歌2CD
123-4 浪客剑心追忆篇4CD
123-5 浪客剑心未放映之迷藏1CD
123-6 浪客剑心逆刃刀2CD
123-7 浪客剑心明治剑客浪漫谭1CD
123-8 浪客剑心珍藏版3CD
123-9 浪客剑心人气排行榜1CD
123-10 浪客剑心四乃森仓紫1CD
123-11 浪客剑心濑田宗次郎1CD
123-12 浪客剑心相乐左之助1CD
123-13 浪客剑心剑技大全1CD
123-14 浪客剑心名胜全集1CD
123-15 浪客剑心星霜篇2CD

162-1 宠物小精灵（TV）26CD
162-2 宠物小精灵逆袭2CD
162-3 宠物小精灵爆诞2CD
162-4 宠物小精灵皮卡丘的寒假1CD
162-5 宠物小精灵体育对抗赛1CD
162-6 宠物小精灵皮卡与皮卡丘1CD
162-7 宠物小精灵结晶塔2CD
162-8 宠物小精灵口袋宠物小精灵（剧场版）1CD
162-9 宠物小精灵皮卡丘探险队1CD
162-10 宠物小精灵皮丘圣诞节1CD

500-1 圣斗士真红少年1CD
500-2 圣斗士最终战士1CD
500-3 圣斗士黄金苹果1CD
500-4 圣斗士海皇篇5CD
500-5 圣斗士黄金十二宫（TV）25CD
500-7 圣斗士北欧篇9CD
500-8 圣斗士神与神激战1CD
500-9 圣斗士冥王篇1CD

082-1 超一可有记得爱2CD
082-2 超时空要塞（加强版）4CD
082-3 超时空要塞Ⅱ3CD
082-4 超时空要塞(TV)12CD
082-7 超时空要塞歌集1CD
082-9 超时空要塞D7（OVA）4CD
082-10 超时空7（第一部）13CD
082-11 超时空要塞7(第二部)11CD
082-12 超时空要塞爱丽斯2CD
005-1 男儿当入樽（珍藏版）2CD
005-2 男儿当入樽4CD
005-3 男儿当入樽（TV）35CD
069-1 X战记2CD
069-2 X战记（TV）21CD

507-1 卡通MTV精选Ⅰ1CD
507-2 卡通MTV精选Ⅱ1CD
507-3 卡通MTV精选Ⅳ1CD
507-4 卡通MTV精选Ⅴ2CD
563-1 绝爱1CD
563-2 绝爱（OVA）3CD
680-1 机动警察（剧）2CD
680-2 机动警察(电)2CD
680-3 机动警察（OVA）4CD
680-4 新机动警察(OVA)8CD

573-1 柯南两大杀人事件2CD
573-2 柯南引爆摩天楼2CD
573-3 柯南黑暗组织女子2CD
573-4 柯南14番目2CD
573-5 柯南(TV)14CD
573-6 柯南世纪末魔术师2CD
573-7 柯南青山岗昌短篇缉1CD
573-8 柯南意味深长的音乐盒2CD
573-9 柯南阿兰的初步推理1CD
573-10 柯南八代10CD
573-11 柯南毛利小五郎2CD
573-12 柯南第十位乘客2CD
573-13 柯南超级杀人计划2CD
573-15 柯南黑天使的翅膀2CD
573-16 柯南本万刑事之恋爱物语2CD
573-18 柯南瞳孔中的暗杀者2CD
573-17 柯南太顺利的推理1CD
573-25 柯南对怪盗基德（工藤一新）2CD
573-26 柯南2001最新TV版10CD
573-27 柯南通向天国的倒计时2CD
573-28 柯南特别版一人鱼失踪记1CD
573-29 柯南暗黑组织之杀机2CD
573-30 柯南二十年后的杀机2CD
573-31 柯南月与星与太阳的故事1CD
573-32 柯南流水亭流出的杀意1CD
573-33 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件1CD
573-34 柯南少年侦探团消失事件1CD
573-35 柯南名家连续惨死事件1CD
573-36 柯南暗夜公爵1CD
573-37 柯南幽灵船1CD
573-38 柯南外交官杀人事件1CD
573-39 柯南体育俱乐部杀人事件1CD
573-40 柯南插画画家杀人事件1CD
573-41 柯南行动电话杀人事件1CD
573-42 柯南荷姆斯弗利克杀人事件1CD
573-43 柯南滑雪别墅阴影事件1CD
573-44 柯南雾天狗传说发生事件1CD
573-45 柯南歌南当红艺人杀人事件1CD
573-46 柯南维纳斯之吻1CD
573-47 柯南鸟取屋之怪解决篇1CD
573-48 柯南暗夜死角1CD
573-49 柯南死亡的復活1CD
573-50 柯南宝刀争夺战1CD
573-51 柯南性命交关的复活4CD
573-52 柯南被杀了四次的男人1CD
573-53 柯南没消失的证据2CD
573-55 柯南神秘乘客2CD
573-56 柯南公寓坠楼事件1CD
573-57 柯南英语老师VS西部名侦察2CD
573-58 柯南黑暗组织再会3CD
573-59 柯南十六人的怀疑者1CD
573-60 柯南怀古饭店神秘事件1CD
573-61 柯南通往迷宫的入口1CD
573-62 柯南被封印目墓的秘密事件2CD

118-1 新世纪福音战（TV）13CD
118-2 新世纪福音战（剧场版）4CD
154-1 天空战记3CD
154-2 天空战记（TV）19CD

573-63 柯南年幼的目击者1CD
573-64 柯南流水亭的玄机2CD
573-65 柯南工藤新一MY事件发生篇1CD
573-66 柯南红鬼村火节杀人事件1CD
573-67 柯南周一晚上七点半杀人事件1CD
573-68 柯南丧失记忆的美少女事件1CD
573-69 柯南仙人掌杀人事件1CD
573-70 柯南充满谎言的委托人2CD
573-71 柯南中华街的似曾相识2CD
573-72 柯南竞技场上无差别1CD
573-73 柯南迷样信息狙击事件1CD
573-74 柯南迷失森林中的光彦1CD
573-75 柯南咖啡厅馆突然闯入事件1CD
573-76 柯南龙神山坠落事件1CD
573-77 柯南本厅之刑事恋爱物语第四部1CD
573-78 柯南木菇熊与侦探队1CD
573-79 柯南孤岛的公子与龙宫城1CD
573-80 柯南孤岛的公主与龙宫城1CD
573-81 柯南本厅之刑事恋爱物语四 1CD
573-82 柯南复仇的海湾1CD
573-83 柯南战斗游戏的陷阱1CD
573-84 柯南警察手册遗失事件1CD
573-85 柯南警察手册丢失事件1CD
573-86 柯南迷宫的阴暗1CD
573-87 柯南迷宫的狂热球迷1CD
573-88 柯南毛利的冒充者1CD
573-89 柯南爱与决断的破啐1CD
573-90 柯南商业繁荣的秘密1CD
573-91 柯南新干线护送事件1CD
573-92 柯南汉姆.贝克街上的亡灵2CD
573-93 柯南爱与决心的破碎 1CD
573-94 柯面充满杀意的陶意教室1CD
573-95 柯南陷入网中的迷团1CD
573-96 柯南松江预兆连句十四番胜负1CD
573-97 柯南OK牧场的悲剧1CD
573-98 柯南屋形船震惊的钓鱼事件1CD
573-99 柯南红色杀意的夜想曲1CD
573-100 柯南法庭对决Ⅱ菲对九条 1CD
573-101 柯南危险的处方笺Ⅱ 1CD
573-102 柯南九个门大搜查 1CD
573-103 柯南超级汽车陷井 1CD
573-104 柯南诅咒的假面的冷笑 1CD
573-105 柯南在黑暗中传出的神秘枪声 1CD
573-106 柯南偶像们的秘密 1CD
573-107 柯南疗养森林的不在场证明 1CD
573-108 柯南酒窖密室事件 1CD

新碟推荐
311 推理之绊 2CD
312 推理美女讨伐二人组 2CD
313 绝对任务 2CD
314 钢琴少女 1CD
315 闪灵二人组 2CD
316 反乡战士 1CD
317 情感的约束 2CD
318 可可露图书馆 2CD
319 花羽联盟 2CD
320 玩戏 1CD
321 完美的恋情 5CD
322 钢铁侦探 2CD

062-1 幽游白书(剧场版)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电影版)1CD
062-4 幽游白书一大百科1CD
062-5 幽游白书一飞彩之章1CD
062-6 幽游白书一幽助之章1CD
062-7 幽游白书一黑暗武术之事1CD

188-1 银河英雄传说新战争的序曲2CD
188-2 银河英雄传说银英（TV）55CD
188-3 银河英雄传说外传星之海洋1CD
188-4 银河英雄传说外传污名2CD
188-5 银河英雄传说外传朝之梦夜之歌2CD
188-6 银河英雄传说外传白银之谷2CD
188-7 银河英雄传说外传黄金之翼1CD
188-8 银河英雄传说外传英雄传说2CD
188-9 银河英雄传说战国群雄传18CD
188-10 银河英雄传说螺旋迷宫7CD
188-11 银河英雄传说外传千亿之星千亿之光6CD
188-12银河英雄传说外传反叛者2CD

052-1 城市猎人一天才教授2CD
052-2 城市猎人一爱与连发枪2CD
052-3 城市猎人一百万美金1CD
052-4 城市猎人一海滩之战1CD
052-5 城市猎人一便衣女警2CD
052-6 99城市猎人2CD
052-7 城市猎人（OVA）5CD
058-1 樱花大战全集2CD
058-2 樱花大战（OVA）6CD
058-3 樱花大战（TV）25CD
058-4 樱花大战真人版4CD
058-5 樱花大战写真集2CD

更多VCD目录请上网或来电查询

674-1 库洛魔法使第一部14CD
674-2 库洛魔法使（剧场版）2CD
674-3 库洛魔法使第二部12CD
674-4 库洛魔法使被封印的卡片2CD
674-5 库洛魔法使延续篇7CD
674-6 新库洛魔法使剧(英文版)2CD

870 永恒传说5CD
877 黑街二人组9CD
889 妹妹公主10CD
896 恋爱季节7CD
918-1 莎木电影版2CD
918-2 莎木Ⅱ4CD
922 棋魂39CD

923 通灵童子29CD
932 寄生前夜真人版2CD
935 吸血鬼猎人D2CD
936 大都会2CD
948 分身战士7CD
949 娇刀传9CD
950 高校女孩6CD

246-1 纯情房东俏房客(TV)9CD
246-2 纯情房东俏房客(剧场版)2CD
246-3 纯情房东俏房客(OVA)1CD
246-4 纯情房东俏房客景太郎2CD

111-2 秀逗魔道士（OVA）卷一2CD
111-3 秀逗魔道士（TV）第三部9CD
111-4 秀逗魔道士（TV）第二部13CD
111-5 秀逗魔道士（TV）第一部9CD
111-6 秀逗魔道士（OVA）卷二2CD
111-7 秀逗魔道士剧场版1CD
111-8 新秀逗魔道士1CD

089-1 龙珠Z之冥界超激战1CD
089-2 龙珠Z银河最强战士1CD
089-3龙珠ZOVA大全集13CD
089-4 龙珠一地球保卫战1CD
089-5 龙珠一热血热斗1CD
089-6 龙珠一神龙传说1CD

509-1 生化危机2攻略1CD
509-2 生化危机2真人版2CD
509-3 生化危机3CG1CD
509-4 生化危机3真人版2CD
509-5 生化危机2002真人版2CD

575-1 星界之纹章7CD
575-2 星界之战旗5CD
575-3 星界之断章1CD
575-4 星界之纹章（特别版）2CD
834-1 叮噹猫（太阳王传说）26CD
834-2 太阳王映画恐龙2CD
834-3 太阳王宇宙开拓史2CD
834-4 太阳王秋季特别节目2CD
834-5 太阳王翼之勇者2CD
834-6 太阳王新学期特别节目2CD

708-1 乱马1/22CD
708-2 新乱马OVA3CD
708-3 乱马1/2热斗篇(第一部)6CD
708-4 乱马(第二部)7CD
708-5 乱马(第三部)7CD
708-6 乱马(第四部)7CD
708-7 乱马(第五部)7CD
708-8 乱马(第六部)7CD
708-9 乱马(第七部)7CD
708-10 乱马(第八部)6CD

684-1 足球小将世青篇5CD
684-2 足球小将小学篇7CD
684-4 足球小将欧洲篇8CD
684-5 足球小将3CD
684-6 足球风云1CD
684-7 哨声响起1CD
684-8 哨声响起时1CD

526-1 太空战士8代CG1CD
526-2 太空战士9代CG1CD
526-3 太空战士八MTV1CD
526-4 太空战士10（电影版）2CD
526-5 太空战士10CG2CD
526-6 太空战士（TV）8CD

017-1 不可思游戏（TV）19CD
017-2 不可思议游戏(剧场版)2CD
017-3 不可思议游戏延续篇6CD
017-4 不可思议游戏永光传4CD

954 新吸血鬼猎人6CD
959 人形电脑天使心17CD
964 全金属风暴16CD
968 寻找满月12CD
201-1 拳王97 2CD
201-2 拳王98 1CD
201-3 拳王99 1CD
201-4 拳王2000 1CD
201-5 拳王新99 2CD

宫崎峻
035 天空之城2CD
074 梦幻街少女2CD
093 龙猫2CD
099 百变狸猫2CD
106 风之谷2CD
110 魔女宅急便2CD
134 宫崎峻MTV1CD
245 幽灵公主2CD
506 岁月童话2CD
525 听到涛声1CD
531 再见萤火虫2CD
741飞天红猪 2CD
762 红发少女安妮 1CD
881卡利奥斯托洛城 2CD
930-1 千与千寻2CD
930-2 千与千寻2CD
930-3 千与千寻Ⅱ—猫的报恩2CD

552-1 海贼王（电影版）1CD
552-2 海贼王36CD
552-3 海贼王发条岛的冒险1CD
552-4 海贼王黄金大海盗1CD

元旦快乐

北京博凯利游戏精品邮购价目表

游戏新感觉

本公司宗旨： 我们不追求最低的价格，只追求真实的价格，以诚为本，以顾客利益为至尊！决不做虚假广告！以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度、更优惠的价格来回报广大玩友及本市玩友这一年对本公司的支持与厚爱！并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄，让您在最短的时间里收到您所喜爱的物品，因电汇地址不全，如您在10天内未收到物品，请速与我公司联系；如方便请您把电话留下，以便我们能与您联系，谢谢合作，希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司！并且，我们将不定期为本公司会员购买物品进行打折活动，请广大玩友快加入本公司会员，您会得到更多的优惠！**在本公司购买商品均有售后服务，全场购物零风险免去您后顾之忧。**

主机自选区

主机50元/台 GB机20/台 GB套机30元/套 快件邮费

商品	价格
微软128位X－BOX主机（原配置）	1750
微软128位X－BOX主机＋手柄＋电源＋AV线＋直读＋游戏10张	2150
PSone袖珍游戏机（原配件带振动手柄＋电源＋AV线）	500
PSONE：袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏（自选）	650
PS2代游戏机套餐：30000型/30006型/30002型/30007型/30004型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋电源＋AV线＋原支架＋PS2VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选	2120/2090/2060/2030/1950
PS2代游戏机原配：30002型/30006型/30000型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线＋完美直读（无需引盘）	1800/1750/1500
PS2代限定版主机37000型（原配振动手柄＋支架＋遥控器＋电源＋AV线＋完美直读）颜色：海洋蓝、黑色	2350
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选）	850/780/680/650
任天堂：NGC主机＋生化危机（正版）	1500
NGC主机＋手柄＋AV线＋电源线	1300
GB GBA单机：GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）粉透、蓝透	680
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透	420
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 黑/桔黄	610
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透	550
GBA2002皮卡丘限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 银灰	630
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数	390/200/175
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选	680
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	430

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选，复读机一部、高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手机自选区

商品	价格	型号
PS2套餐：PS2主机＋双震动手柄＋8M记忆卡＋完美直读＋电源＋AV线＋20款游戏自选	1250	型号：30001/30006
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）	410	型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）	350	型号：7000/5501/7001
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）	315	型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选	260/320	
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）	500/410/450	
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选	400	
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内 400元　超任一体机（送游戏）＋双手柄＋电源	320	
NEC主机（手柄、电源、AV线、游戏）250元　GB彩/薄/厚/荧光机	280/130/110/230	
世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元　NGP彩机＋送两盘卡 220元　WSC手掌机＋送卡2盘	250	

主机50元/台 GB机20/台 快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

快件20元邮费

商品	价格
A、足球跳舞毯（想感受一下在足球场上的感觉吗？只要拥有了足球跳舞毯，在家里就能梦想成真，要让您感受到足球场上的刺激，可适用于各种游戏机。要想发挥您的足球技巧，快快拥有足球跳舞毯	210
B、GBA万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）	720
C、GBA彩色机壳（想让您的心爱的GBA换上新装吗？现有各种颜色GBA机壳只要拥有它，会让您的GBA变得更加爱不释手：颜色：蓝、黑、紫、黄、蓝透、粉透、银灰、海洋蓝、迷彩可自选）	50
D、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！	220
E、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）	90
F、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求	150
G、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲	160
H、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。	160
I、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏	120
J、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现	32M/170；64M/220
K、GBA128M可录机可录卡（可从电脑中下载，许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏，还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开）（此卡不参加GBA套餐新产品自选购买此商品可赠刻录GBA卡一次）	520
L、GBA256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）	650
M、GBA便携式音箱（可安装在GBA上，可让您享受到更加逼真的游戏音响效果，想体验一下GBA的影院的效果吗？只要拥有GBA音箱会让您梦想成真 ）	80
N、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力	180
O、GBA超薄液晶便携式彩监5.5寸可接收有线电视VCD、DVD、可监控	350
P、GBA万用模拟器储存卡：想在GBA上真正的PS游戏吗？只要拥有此卡就能梦想成真，此卡内设有PS模拟器直接连接上电脑就可以把PS游戏下载到此卡中，您就可以在GBA上享受PS游戏的无穷乐趣了。	260
Q、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）	450
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色	380

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

快件邮费每件10元

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
DC手柄 原装/组装/格斗/震动手柄	63/30/30/50	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE VCD卡	180	GBA车载充电器	40	GBA高能充电器（10小时）+收音机立体声双喇叭	50
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC原装键盘/鼠标	73/42	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBA万用旅行包	45	GBA耳机＋收音机	30
DC原装记忆卡（带屏幕）	113	DC振动光枪	72	PS2原装震动手柄	150	GBA透明皮套	10	GB万用对战线/放大镜	10/15
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC原装光头	120	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	180/40	GBA对战线	15	GB彩/薄/厚电源	8
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC制转/PS制转	30/35	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBA镜面	10	GB彩/薄/机壳	15
DCVGA/万用VGA	39/200	DC方向盘	150	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBA夜用灯/背光灯	20/30	GB把式充电器	30
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBA后盖	15	GB彩/薄/笔式充电器	25
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS金手指（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器	60	GBA放大镜	17	GB掠夺者金手指卡	60
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS 120格记忆卡	45	PS2 原装光枪	210	GBA摇杆	10	GB夜用灯/贴膜	10/8
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/VGA	150/80	GBA旅行充电电源	35	GB魔术卡	25
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）	580	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GBA充电器	25	PS2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	GBA万用振动护腕	60	GBA手柄式盔甲	30		
DC万用金手指/开机盘	35/20	PSONE旅行充电电源	150	GBA手提式旅行包	30	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30		

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

CBA单卡区

快件邮费每件20元/慢件10元

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
GBA口袋妖怪（蓝宝石版）	80	GBA黄金太阳（中/日）	75/65	GBA 时空之轮（PS版）	80	GBA太阁立志传	80	GBA生化危机PS版	95	GBA恐龙危机	85	GBA武藏传（PS版）	85
GBA口袋妖怪（红宝石版）	80	GBA皇家骑士团（中/日）	80/65	GBA机器人大战R（中/日）	80/75	GBA实况62002最终版（PS2版）	88	GBA沙罗曼蛇PS版	70	GBA GT2（PS版）	70	GBA玛丽2代/3代/4代/A	60/55
GBA口袋妖怪(蓝宝石中文)	90	GBA恶魔城(中/日)	65/60	GBA机器人大战A（中/日）	65/60	GBA洛克人2 EXE/EXE3	75	GBA星际争霸	70	GBA1942（PS版）	65	GBA星球大战	70
GBA口袋妖怪（红宝石中文）	90	GBA恶魔城2（中/日）	80/70	GBA游戏王7－决斗都市传说	95	GBA银河之星	75	GBA樱花大战	80	GBA彩虹6号	85	GBA漫画家物语	80
GBA口袋妖怪翡翠中文	90	GBA快打旋风1/2	60/70	GBA装甲核心	75	GBA胜利十一人（PS）/2002	68/75	GBAGT赛车/尖端GTA	60/60	GBA大航海PS版	90	GBA古墓丽影（PS版）	75
GBA真女神转生光之书/暗之书	75	GBA龙战士/龙战士Ⅱ使命之子	55/70	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA街霸3 /街霸EX	80/68	GBA真魂斗罗（PS2版）	80	GBA指环王	75	GBA电梯大战(PS版)	75
GBA超级机器人大战OE/中文	70/80	GBA三国志（霸王大陆中文FS）	70	GBA 机器人大战C	75	GBA心跳回忆2	80	GBA 皇牌空战（PS）	80	GBA实况足球6 PS2版	88	GBA鬼眼狂刀	70
GBA Q版赛车A2	65	GBA世嘉拳皇	80	GBA光明之魂中/日	80/70	GBA梦幻迷宫2	80	GBA怪兽之门	90	GBA美少女麻将	75	GBA小龙斯派罗	75
GBA超时空要塞（PS版）	80	GBA寂静岭	70	GBA鲁娜传奇（PS版）	95	GBA中央大陆之战	70	GBA牧场物语2	80	GBA棋魂	75	GBA萨尔达	70
GBA梦幻模拟战（PS版）	85	GBA沉默阻击手（PS版）	75	GBA幻想水浒传	68	GBA美少女麻将中文	80	GBA封神演义PS版	80	GBA古惑狼PS版	75	GBA超级忍(PS2版)	80
GBA魂斗罗（PS2版）	80	GBA坏瓦里奥/3	65/70	GBA纯情房东俏房客	75	GBA拳皇 /EX新血	68/63	GBA海豚（DC版）	70	GBAJ联盟创造球会2/A	85/75	GBAFIFA2003足球	75
GBA黑色细胞ZERO	75	GBA魔法假期中/日	85/70	GBA铁拳A	75	GBA梦幻世界杯	85	GBA红色警戒PS版	85	GBA 2002世界杯足球PS版	85	GBASEGA拉力3	68
GBA西红柿王国大冒险	65	GBA索尼克1/2	70/95	GBA高达战记	95	GBA孤岛冒险3	65	GBA超魔界村R	60	GBA死亡之屋弹珠台	75	GBA壮志凌云	65
GBA陆行鸟（PS版）	70	GBA星之海洋	70	GBA风之克罗诺亚1/2/3	60/85/70	GBA特鲁尼克大冒险2/中文	75	GBA火焰纹章（中/日）	95/85	GBA钻地小子A	75	GBANBA2003	70
GBA黄金太阳2	110	GBA马里奥赛车/V拉力3	60/60	GBA梦幻之星中文	90	GBA正邪之战	70	GBA天使之翼	85	GBA死亡陷井	70	GBA真人快打4PS版	95

合卡自选区

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克……90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖瑞GTA、实况足球、街霸2……130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
AK009：V拉力3、GT2、恶魔城2、实况6、黄金太阳中文、玛莉2代……180
AK103：光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战R、拳皇RX、2002世界杯……185
AK106：魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士2、街霸EX、胜利十一人……160
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、 生化危机、恐龙危机……185
AK201：梦幻之星、铁拳A、星际争霸、红色警戒、彩虹6号……150
AK205：光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况6、街霸3……150
AK208：口袋怪物、游戏王7、寂静岭、机器A中文、死亡之屋弹珠台……165

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502 97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002 96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201炸弹人RPG、朱罗纪公园3、 合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

GB合卡自选区

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
黄金太阳1中文	40	大航海时代4中文	26	生化危机2中文	42	金庸群侠传中文	50	樱花大战2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	大金钢6中文	50	太空战士X	55
黄金太阳2中文	60	天诛4中文（PS版）	60	生化危机3中文	43	勇者1＋2中文	27	合金弹头2002中文	45	心跳回忆2中文	45	实况足球2002	30	口袋妖怪红宝石	50
古 墓丽影2中文	50	三国霸王大陆（FC版）	30	孤岛冒险4中文	45	精灵王妃传中文（网络）	70	帝国时代中文	50	心跳回忆（文艺体育）	36	射雕英雄传中文	29	口袋妖怪蓝宝石	50
超级机器人大战X	55	核金装备（PS版）	40	卧虎藏龙中文	53	七龙珠2002中文	50	盟军敢死队中文	40	幻想传说中文	30	格斗王2002中文	37	火焰文章中文（GBA版）	80
机器人大战A中文	43	口袋水晶中文2时钟	29	牧场物语4/5中文	45	真三国无双2中文	60	星之海洋中文	27	幻想水浒传中文	60	2002灌蓝高手（PS）	35	机器人大战R2代	55

PS II 精装珍藏版

FF X 国际版	横行霸道3	超－战斗封神2	鬼武者2	保镖	真·魂斗罗	荒野兵器3	ICO中文版	浪漫沙加	钟楼3
王国之心	星海传说3	飞空之舞4	鬼泣	GT2002	雷盖亚2	幻想水浒传3	剑豪2	SD高达	
三国无双猛将传	格斗之王2000	实况足球最终版	异度传说	忍	皇牌空战4	铁拳4	恐龙猎人	侍魂	
核金装备	宿命传说2	机器人大战限定版	格兰蒂亚X	寂静岭3	决战2	高达战记	王国之心FINALMIX	阿尔格斯战士	
实况6最终版	SD高达G世纪NEO	高达0079	装甲核心3	盗墓者	三国战记中文版	乔乔冒险	NBA明星五人组	宿命传说2	

高质量特价，每张25/元，买5张送1张
邮费3张10元，3张以上15元，此碟可保护PS2光头，可收藏。

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

邮购汇款地址：北京市广安门 邮局100053信箱001分箱
收款人：北京博凯利公司　邮编：100053
邮购查 询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）
咨询售后服务电话：（010）63274599
地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

广告速递

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

河南闯关族电子电玩商行



网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com EMAIL: geqian@chuangguanzu.com

特好消息：为祝贺“闯关族”及“”成为国家认可的注册商标三周年，同时为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，自本广告起至2003年春节期间，河南省闯关族电玩商行经八路店，正兴街店将举行庆典活动如下：A：低价回报，让利酬宾。一：凡在公司登记注册过的客户请迅速到以上两店领取会员卡（折扣多多，机会莫错过）。二：新客户一次购物200元以上者（前为500元）可免费办理会员卡。三：每日前十位消费者在享受特优价的同时，可得精美礼品一份。B：举行PS2实况6比赛，特等奖为PS2主机1台，凡报名者可在本店（经八路店）免费练习，时间不限。注：详细规则可登陆闯关族网站：www.chuanguanzu.com或见店内海报。外地玩友可通过当地连锁店报名参加。

优惠套餐

PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环型发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2200元

优惠套餐PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2100元

GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售600元。

主机零贩区

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号 收款人：葛谦 邮购热线：0371-3924564 邮编：450002

PS2-37000型限定版主机（原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机） 2300元 邮费50元

PS2-30006R型、30007R型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1900元 邮费50元

PS2-39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1900元 邮费50元

PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 600元 邮费30元

手掌机：GBA/GBC/超薄GB 540/420/200元 邮费10元

X-BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线） 1900元 邮费50元

NGC主机、原装手柄 1500元 邮费30元

大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH XG-FLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购

128M卡+烧录器 500元（免邮费） 256M卡+烧录器 650元（免邮费）

本公司独自研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！质优价廉！欢迎选购或查询，诚征各地代理商。

最新 32M、64M、128M电脑U盘，质优价低，征各地代理！



GBA电视接收器，可收电视、AV信号、操作方便！500元（免邮费）诚征各地代理商。

PS二手机 邮费30元（主机、双手柄、AV线、电源、直读）

9002、9003-500元

7501、7502-450元

DC各种型号450元

7000、5000-400元

3000、1000-350元

SS二手机全套280元、邮费30元

大量DC正版，廉价抛售，百元以下



GBA卡

魔界双塔 100元	世家拉力 50元	机器人大战0（创世纪）55元	黄金太阳2 100元	大战争 35元	DOOM 50元	铁魔战机 30元	特鲁尼克 50元
忍者 50元	口袋神奇宝贝红宝石 55元	星之卡比 50元	机器人大战R 50元	死亡弹珠台 58元	玛莉兄弟1/2 30元	沙罗曼蛇 30元	恶魔城（中） 50元
古墓骑兵 50元	口袋神奇宝贝蓝宝石 55元	换装迷宫II 50元	三国志（中） 50元	恶魔城2 53元	快打旋风 30元	拳皇 50元	机器人大战A（中） 50元
荣誉勋章 50元	真女神转生光之书 55元	神枪手 55元	金手指 140元	龙珠 53元 洛克人0 50元	风之少年 30元	铁拳 50元	游戏王5/7 50/100元
陆行鸟 50元	真女神转生暗之书 55元	黄金太阳（中） 55元	幽灵陷阱 58元	成龙 30元 实况6 53元	东尼滑板 50元	罪恶格斗 50元	哈里波特 50元
星之辉章 100元	危险地带 35元	皇家骑士团(中) 50元	V拉力3 35元	火焰纹章 53元	西部枪手 50元	街霸 50元	魔法假期 50元
音速2 100元	金太郎复仇 50元	光明之魂（中） 50元	少年街霸3 60元	彩虹六号 50元	GT 30元 GTA 50元	索尼克 50元	GBA卡带邮费10元

GB卡

生化3（中） 28元	真三国无双 50元	傲视三国（中） 25元	封神榜（中） 38元	萨尔达中 15元	真女神转生（中） 15元	吞食天地3（中） 15元	鬼屋魔影(日/中) 40/48元
星之海洋（中） 36元	水浒神兽+数码 35元	哈里波特（中） 45元	洛克人X2 15元	时空/大地（中） 20元	鬼武者（中） 25元	口袋金/银/水晶/钻石/翡翠 18元	古墓奇兵(中) 32元
仙剑奇侠传 48元	指环王（中） 50元	拳皇96/97 11/14元	风来西林（中/日） 45/30元	牧场物语1/2/3/4 14/18/18/30元	超级机器人大战F（中） 15元	口袋红/黄/蓝/绿 13元	古墓丽影2(中) 55元
金庸群侠传 48元	星之海洋（中） 35元	拳皇99/2000/2001 20/25/30元	洛克人DX3 60元	三国志1/2 12元	坏玛莉2/3 23元	孤岛冒险1/2（中） 13/35元	越南战役2001 38元
勇者斗恶龙9 33元	第二/三/五次机战（中） 15元		勇者斗恶龙1+2/3/4（中） 20/28/38元	樱花大战（中） 55元	坏玛莉（中） 28元	二郎神杨戬（中） 35元	游戏王1/2/3/4(中) 18/30/13/30元
数码水晶 18元	生化危机（中） 35元	太空战士4/8/10 14/14/35元		心跳体育/文艺 32元	好玛莉2/3 15元	红警（中） 48元	

高达模型

PG

60625 新 1：60 PG RX-78-2 GUNDAM 790（特价）

75681 新 1：60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980（特价）

MG

113554 新 1：100 MG 夏亚专用 GUNDAM 240

113781 新 1：100 MG MS-06F2 联邦军扎古

112815 新 1：100 MG 吉翁号 480

112818 新 1：100 MG 镜 GUNDAM 200

111900 新 1：100 MG RGM-79C 吉姆改 200

05569 新 1：100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240

05570 新 1：100 MG RX-77-2 钢加农 240

106042 新 1：100 MG 神 GUNDAM 200

100535 新 1：100 MG 闪光 GUNDAM 200

00572 新 1：100 MG GP-03S GUNDAM 280

109464 新 1：100 MG MS-06F2 扎古（新关节） 240

105272 新 1：35 MG 机动警察INGRAM2 240

72575 新 1：100 MG MS-05B 扎古1 200



70068 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224

61364 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224

48129 1：100 MG RX-78-2 GUNDAM 200

61220 1：100 MG GP-02 GUNDAM二号机 320

59766 1：100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 240

57919 1：100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200

100567 1：100 MG MS-07B3 老虎改 240

78212 1：100 MG RX-93 ν GUNDAM 400

100584 1：100 MG MSA-100 百式 360

72576 1：100 MG MS-09 陆战大魔 320

74440 1：100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320

77634 1：100 MG EZ-08 GUNDAM 240

52673 1：100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240

107724 1：100 MG MSZ-006C1 Z匹斯 240

52969 1：100 MG RX-78-3 GUNDAM 200

70949 1：100 MG NT-1 GUNDAM 240

193907 1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240

104021 1：100 MG AMX-004 卡碧尼 320

71420 1：100 MG FA-178 超级GUNDAM 320

100366 1：100 MG MS-18E 京宝矾 320

59290 1：100 MG MS-14 格鲁古古 240

HGUC

112817（新） 1：144 HGUC 夏亚专用 RICK DIAS 96

112814（新） 1：144 HGUC 夏亚专用扎古 80

76369 1：144 HGUC RICK DIAS 96

73329 1：144 HGUC AMX-011S扎古3改 120

74438 1：144 HGUC MSA-100 百式 120

75894 1：144 HGUC MS-07B 老虎 64

77071 1：144 HGUC RMS-106 高扎古 80

110534 1：144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80

111899 1：550 HGUC MA-06 红蟹 80

78209 1：144 HGUC MS-09 大魔 120

78213 1：144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120

102407 1：144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80

193908 1：550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120

107016 1：144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128

107720 1：144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120

77635 1：144 HGUC MS-14F 绿勇士 96

73326 1：144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120

77166 1：144 HGUC AMX-011 扎古3

56316 1：100EW-1双头龙GUNDAM 144

57137 1：100EW-2飞翼GUNDAM 160

57131 1：100EW-3杜鲁基斯3 200

59767 1：100 EW-4重炮手GUNDAM 160

59769 1：100EW-5死神GUNDAM 160

60626 1：100EW-6沙漠GUNDAM 160

特价：1：144 GP-03D武器库 990.00元

还有大量军事模型，详细目录请登陆我们的网站。

邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮

各地连锁店

金林市场A2044厅闯关族模型专卖店 电话：0371-6996122 联系人：葛先生

经八路北段闯关族游戏专营 电话：0371-3924564 联系人：葛先生

正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371-6967363 联系人：葛先生

庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具 手机：13903821775 联系人：付炎

苑陵商场一楼1559档 电话：6953031 焦水河

友爱路批发市场130号 电话：13014616604 魏潮

文化宫路购物广场C区33号 电话：7938774 姚红军

新乡：闯关族二百货二楼A区18号 电话：0373-2048330、13323737786 联系人：周鹏



漯河：火车站兴亚科技市场一楼44、45号（图书超市对面）拳皇电子 电话：0395-2166617、13069566675 QQ号：1874218750 陈永超

周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2-1308勇乐电玩游戏专营店 电话：0394-8262203 联系人：张勇

平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店 电话：0375-2908152 联系人：王先生

平顶山：太阳城二楼西北角软件区 电话 0375-7895273 13071719237 联系人：李龙

许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店 电话：0374-3126034 13323748818 联系人：杨国杰

许昌：健康路对面银鹰科技模型店 电话：0374-4362663 联系人：郭盈军

安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店 电话：0372-5937633 联系人：郑先生

焦作：学生路288号电玩基地 电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强

开封：观前街26号闯关族 电话：0378-6660212、13837871684 樊建义

南阳：工贸北厅东门口闯关族 电话：0377-3155062 3301876 联系人：龚素珍

三门峡：和平路中段千禧音箱闯关族 联系人：张牧 电话：0398-2697277，2996919

石家庄：工农路581号（四十一中对面）家游游戏机专卖店（闯关族石家庄分店） 电话：13582167006 联系人：刘先生

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所够主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拨打投诉电话：0371-6967363或13700881126联系 诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371-3924564



杭州の 嘉兴の

最终幻想游戏、动画专卖

◆**电玩类：**PS、PSⅡ、XBOX、NGC、GBA、DC等各类游戏主机、周边配件及游戏等。

◆**动画类：**日本最新的各类卡通VCD、卡通DVD。品种齐全、欢迎选购

◆**模型类：**本店可为您订购日本原装高达模型。售价=日元原价×0.06～0.065

△本公司常年大量回收二手游戏机，并可以旧机贴换新机。

新店开张，优惠多多，千万别错过喔！！！

◆**特价区：**所有游戏主机均以进价供应。（具体价格请到店内查询）

所有PS游戏 3元/张　所有DC游戏 3元/张

所有日本卡通VCD 3元/张

所有台湾珍藏版卡通DVD 10元/张

所有PSⅡ游戏DVD-ROM（精美盒装） 10元/张

另：新到一批台湾珍藏版的PSⅡ游戏 25元/张

△本公司推出GBA换卡业务。贴换费 10元/次。



杭州店地址：杭州市江城路562号B1。Tel：0571-86062347（公交车152路、62路、846路“望江门站”下车）

嘉兴店地址：嘉兴市秀州北路437号 Tel：0573-2073748



关注网站您将得到意外的收获

长沙火星

邮购．批发 零售．维修



SS主机全新+原装3D手柄+摇杆+10张软件=400元（主机三月包换，一年保修）

网站：www.mars-game.com

本店网站己开通，欢迎客户查询，购物...，为了感谢广大客户的支持，在新年来临之际，本店一律以批发价邮购，让利于客户.编幅太小，不能一一刊登，您可查询网上行情。GBA卡64M一律45元，32M一律25元（名称请对照上期广告），其他本期没登上的内容均以上期为准。

高价回收 薄GB/120；厚GB/60；彩GB/250；GBA/320；PS1001型5000型/180元；PS5501以上型号/250；PS旧光头/30元（要求：GB液晶无损坏，PS至少能读1张碟）

配件区 （EZ-FLASH 湖南总经销 128M--440元；256M--680元；智慧宝盒64M--350；128M--400元，卡可单卖）

GBA超薄可调灯（自动感应）/夜光屏/电视转换器	35/180/350	PS原装/组装电源板	35/25
GBA仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳	8/5/7/40	PS,Psone无线耳机/直读IC	50/25
GBA车充/冷光管/二头/四头对战线	20/10/8/10	Psone充电器/改机/免改机VCD卡	99/150/185
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包	8/9/8/14/25	PS 北通方向盘Ⅲ代/手握式方向盘	105/65
GBA高效套充 200毫安/600毫安/1200毫安	15/20/28	NGC,XBOX,PS2,PS VGABOX	245
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳	126/20/30/5	NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线	265/115/165/165
GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯	10/15/18/25/15	NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏	165/45/640
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机	2/10/12/5/10	NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线	12/12/12/12元
GBA/GBC/GB/GB（厚） 导电胶	20元	NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡	30/40/50/60/70
PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插	100/25/46	XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器	275/100/230
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡	140/120	XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器	265/195/200/250
PS2原装5.1声道光纤线/制转	80/25	XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线	45/15/15/15
PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线	80/15/15/175	XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛	20/15/45
PS2原装支架/太10闪光支架/普通横竖支架	40/35/10	DC原装光头/光头十座/组装手柄	86/140/25
PS2全新原装光头/法拉利手柄/驱动IC5815,6664	380/40/35	DC全新原装手柄/原装枪/原装鼠标	55/70/30
PS2原装/组装 遥控器	120/25	DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆	80/75
PS2震动退膛大枪/震动手枪/VGA	95/75/215	DC原装振动包/组装振动包/上网卡	50/18/40
PS2 GTⅢ方向盘/力反馈方向盘	145/240	DC原装记忆卡/原装AV线/S端子线	60/10/12
PS2电源90W/200W铁盒/250W铁盒	30/45/85	DC组装2M/4M记忆卡/金手指卡/风扇	18/24/45/30
PS2主板（坏）/发光管/数据线	250/40/30	DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘	30/35/68/150
PS2中文金手指/复位出仓信号线	80/ 25	DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686）	60/55/20
PS2铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒	80/15	DC制转/完美VGA/原装电源板	25/35/45
PS2风扇/手柄插槽/原装电源板	50/80/150	DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽	9/8/50
PS光头翻新（效果跟全新光头相当）	60元	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机	5/1/20/20
PS,Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换）	150/200	DC VCD摇控器/VCDMP3播放器/键盘	90/10/50
PS，Psone原装记忆卡 30/25，Psone5.6液晶屏	550	DC电源/原装光头驱动板/保护电阻	15/50/10
PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器	120/5/17	DC图像驱动芯片（6145，6258）	140
PS震动枪/退镗枪/电机线	55/80/5	SS 3D原装手柄/组装手柄	40/9
PS原装鼠标/原装AV线/PDA	35/8/85	SS光头JVC/三洋/AV线	88/100 /8
PS,Psone组装/原装普通手柄	5/18	SS三洋/JVC驱动板/直读IC	70/70/55
PS,Psone组装/原装震动手柄	20/43	SS原装电影卡/内存/图像芯片	160/30/80
PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡	8/18/30/70	SS原装光线枪/电源板/制转	50/30/25
PS大/小格斗手柄18/10 Psone原装/组装电源	35/25	SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆	40/60/45
PS，Psone中文金手指卡	25/50	SS普通原装手柄/导电胶/十字架	30/2/2
PS光头支架/数据线/延长线	30/15/4	SS 真8M记忆卡/记忆电池	75/8
PS C4977，C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化	20 /40	SS 1M/4M加速卡/金手指	30/65/60
PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油	15/5/8/7	超任全新原装动感手柄/3DO原手柄	20/20；
PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆	45/60	精品：太八，十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表	55/85/45/45/40
PS主电机/小电机/传动齿轮（8件）	8/20/14	精品：皮带表（燃烧战车）/ 卡通表/怀表/情侣单表	40/20/40/40
PS四分插/制转/S端子线	28/18/10	精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链，刀，戒指套装	12/45/20
PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP	30	精品：太8，10记事本/ CD盒（碟包）/ 开瓶器/文具盒	30/25/10/20
PS保护电阻（无图像，声境，无振动，记忆失灵）	10	精品：太八，十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装	20/15/20
PS原装手柄插槽/光头托盘 60/12 导电胶：1		精品：原装奥林巴斯62英寸视频眼镜（高清晰，高声效）	3200元

DC原版碟全新原装原封（假一赔二）如需批发，价格全国最低，欢迎洽谈

真人杀人事件ES.限定版3cD 45元	将棋.围棋.麻将.跳棋.黑白棋 20元/张	生与死2（撕封） 70元 水上竞艇 40元
东京巴士限定版 50元 超音鼠1代 21元	五子棋.国际象棋 18元/张 黑之魂 30元	樱花音乐CD(限定版2碟装) 80元 钓鱼 28元
超音鼠2代(限定版带CD带金币) 24元	数码森林.橄榄球 20元/张 北海道 25元	樱花3代/4代体验版 10/张 疯狂过山车 20元
机械人a 30元 格兰蒂亚2 17元	高尔夫球、花扎 17元/张 火爆赛车 30元	莎木2限定版 220元 恋爱物语2CD 45元
刀魂 17元 樱花3代限定版 85元	梦幻.之星1代 80元 井上凉子 20元	梦幻之星2体验版 10元
心跳回忆十原装限定版记忆卡 72元	梦幻.之星2代 120元(已撕封) 戈宝探险 20元	新世纪福音战士1代带精美扇及绸画 100元
电车GO2代 24元 地狱战士 40元	火爆拳击限定版 25元 春雨曜日 24元	新世纪福音战士2代带精美背包可装任何主机 100元
死亡射击 25元 高达 25元	学级王 25元 阳光少女 30元	恶魔召唤师2代（撕封）50元 梦幻天使 30元
樱花附照 35元 GT2代赛车 80元	水上电单车 23元 地狱战士 40元	疯狂的士1、.2代（撕封） 80元
神兽骑兵 40元 超时空要塞M3代 32元	超能力大作战2012 23元 剃刀战士 40元	世加拉力2代 27元 病血 35元
棉花小魔女2代 30元 AIR 25元	哥斯拉 12元 VR战士3 55元	炼金术士限定版 （1.2代合集） 45元

配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外）

邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人：李宗文 邮编：410003 汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358 交行：60102850649473206收款人：李宗文 邮购查询电话：0731—4132527 吴小姐 邮购维修部电话：0731—4127175 投拆电话：(0)13873117079李先生 广卅大客户批发电话：(0)13826141906李先生 交通银行帐号：40551270710166109 收款人：李宗雨

技佳电子　中国第一台32位光盘游戏机　激情上市

全面兼容各种VCD、CD、MP3光盘

WWW.3DGAME.com.cn
现在建设中



32位游戏 + VCD + CD + MP3 = 家庭娱乐中心

700种主流游戏任你选

技佳32位 游戏机

2003年1月8日正式发售

VCD/CD/MP3：黄金娱乐组合，超强纠错，尽享时尚生活乐趣。

超宽电压：超宽电源电压(100V~240V)，短路自动进入保护状态。

32位游戏：精彩的故事，真实细腻的三维游戏画面，动感的语音，领略前所未有的震撼魅力。

振动手柄：设计符合人体工程学，玩射击、赛车、格斗游戏时，手柄随剧情振动，体验身临其境的感觉和刺激。

外观典雅：现代感与民族风格相结合的方圆结构，尽显高贵典雅

童锁功能：有张有驰，学习娱乐两不误，家长100%放心。

智能升级：使用flash闪存技术，真正实现系统智能升级。

内置存储：无须外接记忆设备，即可完成游戏存储，玩游戏更方便

光线枪　摇杆　打鼓机　跳舞毯　键盘　鼠标　手写板　吉他　打碟机

中美合作　国际品质

- 独特的专利结构设计，品质更稳定
- 电源意外短路，主机自动进入保护状态
- 通过ISO9002国际质量体系认证
- 整机3000小时超负荷老化，性能指标正常

服务无忧:

	三包时间	条　件	用户权利
包退	用户自购机之日起七日内	主机发生性能故障时	用户有权利选择维修，换货或退货
包换	用户购机第八日至第十五日内	主机发生性能故障时	用户有权利选择维修或换货
保修	用户购机在一年内	主机发生性能故障时	一年内用户可以得到免费保修服务

产品在性能技术参数及外观结构等方面如果有所改变，恕不另行通知，请以随机说明书为准。

全国招商正在进行中……

深圳市广技佳电子技术有限公司
地址：深圳市高新技术产业科技园中区郎景园
咨询热线：0755-27803303　27810389

杀戮制造者—田岛昭宇



nitro

对自己身为Galerians之一感到极度痛苦，但对于Galerians的所作所为只是袖手旁观。后来也受到利欧的影响开始保护起人类的世界。



ASH

6年前利欧破坏特罗希时所诞生的Galerians，以重新启动特罗希和消灭人类为生存目的。发出的发射能会污染并杀死周围数公里内的人类。

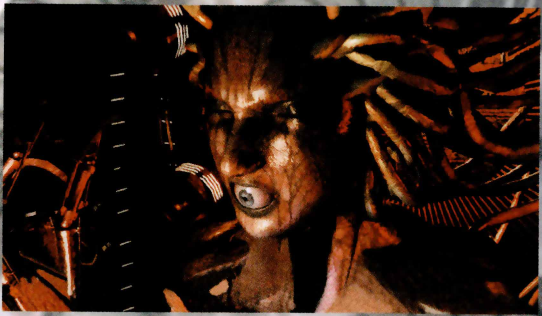


parano

与ASH同时诞生的Galerians，解决任何事情总是依靠暴力，是个爱好杀戮的破坏狂。

狂野与颓废交织而成的世界

在田岛昭宇所描绘的GALERIANS世界中的人物全部都是超级美形并且狂气十足。对他来说所有语言所不能表达的东西，都可以凭借着自己的感觉设计出来。对自己感性的绝对自信，就是他设计人物的起点。就因为一直想买红色的皮裤，于是田岛就塑造出利欧那身着红色皮裤的外形。当然，最后他还是把红色皮裤给买了（笑）。为了达到视觉上的刺激，他所塑造的人物脸上也常常是一副恐怖的神情。在这次的游戏设计上由于田岛有相当大的发挥空间，所以大家可以充分体验到田岛独特的风格。





《GALERIANS》

西元2552年，控制城市运行的超级电脑DOROTHY为了摆脱人类的控制自己成为创造主而制造出了拥有超能力的新人类——“GALERIANS”。就在它企图毁灭人类世界时，了解到这个真相的修泰那博士将毁灭特罗希的程式写入了利欧和莉莉亚（完全没有考虑到他们2人的立场嘛）。经过双方交锋，特罗希毁灭，GALERIANS也面临灭亡。

最后利欧发现自己原来也是个被写入利欧记忆的GALERIANS。故事并没有像想象那样结束，后面还隐藏着更深的阴谋。于是GALERIANS ASH的世界就此展开。

《GALERIANS:ASH》

在6年后特罗希灭亡了的未来世界中游戏在度展开。该作从前作的最后一个画面继续进行：利欧终于发现自己是由超级母体电脑特罗希制造的Galerians，但他仍然摧毁了特罗希。可是最后一道程序还是执行了，她释放了大量的邪恶生命体Galerians，意图将人类彻底灭绝。6年后，利欧终于从“超低体温维持装置”中苏醒。这次他面临着与Galerians及其头领ash的对决。

《GALERIANS》及其续作都保持了通过使用药物发挥超能力的特征。绿色产生强烈冲击波的“nalcon”、红色对目标使用震动高周波产生火焰的“red”、蓝色拥有形成反重立场能力的“d-felon”等，黄色的“bustanor”可使用真空波，紫色的“breakaron”可使用电击。但因为药物的负作用使用过度也会暴走。另类的情节设定，超级美形的人物，除了将各种恐怖要素与科幻相结合营造出一种震撼的画面外，攻击场面也相当豪华。《GALERIANS ASH》的操作系统比起前作有了很大的改进，游戏画面上也大量运用了电影镜头切换的手法以及特效。比起前作《GALERIANS》，本作最明显的莫过于图形方面的进步。有效运用PS2强大的多边形机能，使用3D效果来展现《GALERIANS ASH》。而且前作中的BOSS特罗希也经过重新绘制。因为前作的游戏操作方面没受到什么好评，所以这次既顾全了视角的移动也顾全了人物。不愧是Sammy的重量级作品。

GALERIANS:ASH



莉莉亚

帕斯卡雷博士的女儿，是利欧青梅竹马的朋友。大脑中写入了破坏特罗希电脑病毒的主程式。和利欧一起破坏了特罗希。6年后成为了优秀的科学家唤醒了利欧，现在正在研发对抗ASH的方法。



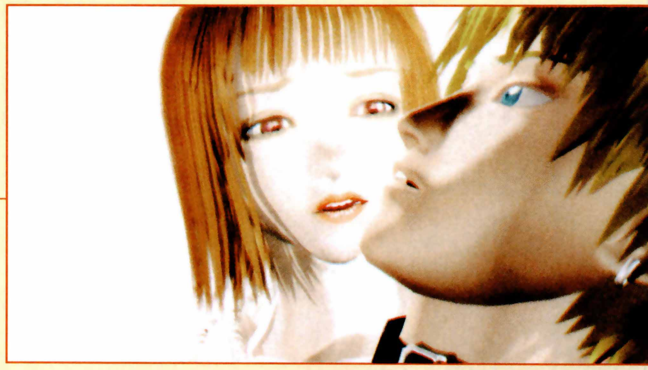
利欧

开发特罗希的修泰那博士的儿子，大脑中写入了破坏特罗希的电脑病毒的启动程式。成功破坏了特罗希后了解到原来自己并不是真正的利欧，只是一个被灌输了利欧记忆的GALERIANS，经过6年的长眠后终于被莉莉亚唤醒。

关于田岛昭宇及其作品

记得初识田岛昭宇的名字是从《魍魉战记MADARA》开始的。一出生摩陀罗的身体就被害怕其力量的八只鬼魍分别夺走，取而代之的是全机械的身体。为了夺回真正的身体和力量，他和自幼一起长大的伙伴麒麟踏上了打倒侍奉弥勒的八大将军的旅途。细腻的画风，任性粗暴但有时又会有些笨头笨脑的摩陀罗，再加上总是跟在后面教训他的麒麟，构成了奇妙的摩陀罗（现在看起来，幽游白书的前半部分和摩托罗还真有些相似呢）。其实从这部书中已经隐约可以看出后来他那颓废血腥的风格了。

《BROTHERS》是一部主题截然不同的作品，描述了异卵3胞胎兄妹之间的故事，为了保护（争夺？）妹妹，2个哥哥把所有接近妹妹的男生全都视为敌人。什么事都无所谓，一旦被别人拜托就无法拒绝的春平，作风暴烈外加“智商超低”（得了38分还洋洋得意的自夸什么“只要我稍稍拿出点实力来简直轻而易举”）的恭平，活泼可爱家事全能的馅子，爱扮成蝙蝠侠和超人的搞笑老爸，加上一堆个性鲜明的同学（三年级念了2次还拿着50分的考卷在恭平面前嘿嘿冷笑的雨川）。细细品味，你能在这部看似普通的作品找到许多暴笑以外的感人之处。压抑的感情，青春期的叛逆，中考的压力以及成长所必需面对的现实都逐一展现，但不管世事如何变迁兄妹间的牵绊永远将她们连在一起。



再让我们看看田岛关于探讨人性的作品《多重人格侦探》。从故事一开头连环碎尸案、无头女尸、装着四肢被剁掉却依然活着的女人的邮包就充斥着画面。但这还只是开始，后面的情节越发血腥甚至说是变态，受到女友被杀的刺激的刑警小林，在他心中隐藏着的杀人恶魔西原伸二和叫做雨宫一彦的人格终于苏醒了。加入犯罪研究所的他见到了各种各样古怪而又恐怖的案件，在人的大脑内培育鲜花，投身硫酸自杀的女学生等等，所有罪犯的共同点则是眼白中有着条形码，和雨宫一样的条形码…可以说这部作品就是个死亡与恐怖的大集合，以至于一度引起了大众的争议。

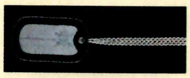
不管如何恐怖，如何血腥，田岛的魅力依然不减。《GALERIANS：RION》与《多重人格侦探》先后DVD化。其中《多重人格侦探》Vol.1的初回限定版不仅特别收录了第6卷（32-35话）的先行无修正完全版内容，并附有豪华解析本等赠品，而且一次性购买全3卷DVD的话，还能得到一个特制的DVD收藏盒。初回限定版只需4900日元！PS2《GALERIANS ASH》的限定版与3张OVA捆绑销售，并附送特制挂链等，售价18500日元。诱惑无穷啊。

这就是田岛昭宇，不管别人怎样批评，坚持画着自己想画的东西。不管是温馨也好恐怖也罢，都能描述得出神入化，并以自己独特的风格展现在大家面前。



GALERIANS

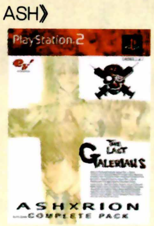
限定版所附送的挂链



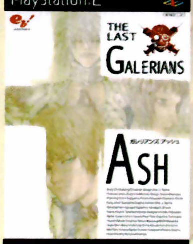
PS版《GALERIANS》6800日元

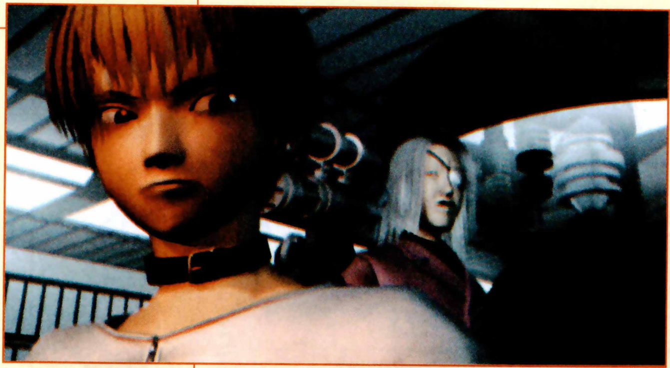


与OVA捆绑销售的PS2版游戏《GALERIANS：ASH》



PS2版《GALERIANS：ASH》6800日元









田岛昭宇

出生：1966年
出生地：琦玉县
履历：
1987年凭借《魍魉战记MADARA》一举成名。95年的画集《SHO-U》刊行，以画风细腻为人所称道。目前在《月刊少年艾司》上连载人气作品《多重人格侦探》。
作品：
《魍魉战记MADARA》
《SHO-U》
《多重人格侦探》


Comic The Review
真・三国无双2
不思议三十郎
哈哈哈，痛快
南蛮夷平定戦
大象也能骑哦
这家伙居然在跳摇摆舞！
摇
这次以三国志续篇为题材。
自行车被偷了
为什么会这样呢？我什么也没做啊？
顺带一提，三国志的前作怎么玩，还没弄明白呢。
群将乱舞，战斗部分颇为爽快。
洗胡子是用香波还是染发液呢？
関羽
想去朱丽叶的时代吗？
大喬
諸葛亮
你把自己当朱丽叶了？
許褚
你还是喜欢鸡肉汉堡？
孫権
脑袋上的那玩艺是竹蜻蜓吗？
因为尽是复杂的汉字，所以意志有点消沉。
只有一个武将一样可以战斗胜利。
战略性的魅力
一点不了解三国志也不要紧。
把敌兵西里哗啦的打倒真是痛快。
わー わー
我是金八老师
操作性良好，使用招数也很简单。
被包围时使用无双乱舞（必杀技）的感觉真得很好。
杀 杀 杀 杀 杀
这是被欺负的人的反击(笑)。
紧张感十足！UP!
传闻中的常胜猛将
欧！
刺
这里是战场注意背后。
但一开始也会被敌方武将打倒。
あひ〜
难啊…
我认为自己回复的家伙够狡猾的…
惊异!!
悬浮于空中的包子
这边就有一个正在回复的肉包子。
能看起来没弄脏、吃吗？
包子当然不错但我更喜欢馅饼。
想掌握诀窍的话就在这里！
カキン
虽然装备是多了，但还意识到防御的功效花些时间…
不想一对一打输吗？动动脑子吧。
呀！
把她诱到没人的地方的话…
ピィ
ちっ
如果充分利用人多的优势的话…
好像发生了可怕的事。不对，他们在笑！
咚 咚 咚 咚 咚
敌
我也凑个热闹。
哈哈哈 管它为什么。


马过多也会无法处理，因为会有看不见的地方
我要让你倒下。
敌
己方
だぁ
啪嗒
啪嗒
马，看招！
但这很少发生。
比起那种事战况如何!?
实在是让人担心啊！
自己闲着时要让己方拼命干活是很重要的。
哇，这种地方还有武器
バコーッ
那似乎有什么？
本阵苦战！速来救援！
虽然确认了消息可是不习惯，老想不起来这事。
地图可以随时调出来，相当的方便。
地图范围亦可扩大。
敌方武将从后面袭来！
状况让人一目了然。
尽管如此还是用了一个小时消灭敌人…
不会吧!?
清醒后才注意到
一章的限制时间是90分钟，虽然不长我还是试了试。
(其中还有30分钟)
不好！中间忘了存盘了!!
GAME OVER
ガー
完全忘了时间流逝，好像在梦中一样！
将敌军逐渐压制下去是最快乐的事。
他们一倒下就完成封锁，防御力也就上升
敌兵据点
消灭敌方武士是我的使命！
打倒敌方武将防御力和攻击力也会上升。
一打倒就出现
攻
or
防
打倒敌将是我的使命！
一石二鸟的战斗就不那么痛苦了。
武将可以共同使用无双模式和自由模式。
在自由模式里变得强大后再向无双模式挑战吧。
无双模式
不同故事情节展开
自由模式
选择舞台
无双打不通的话花点时间锻炼一下再挑战，一定没问题的。
无双模式打通后可以使用的武将不仅增多了，还能激发士气。
全部打完相当花时间啊！
此外，不仅可以和2P合作还可以对战。
与实际的玩法不同。
不来了，不来了，我要喝100瓶老酒。
说什么傻话。
相互合作似乎也蛮快乐的…
时间赛和挑战赛模式以及电影画面，武将事典等都给本游戏增加了相当多的乐趣。
たなはま
NO DATA
在自由模式里变得强大后再向无双模式挑战吧
收集道具和武器也是兴趣之一，还有喜欢的角色出场。
坦白说，我并不认为这款游戏那么有趣。
哇！吕，吕布…
还有原稿…
喂，去喝点什么吧？
←完全没听见
一玩起游戏就沉迷其中，真是让人头痛。
注意到了吗？这个武将的胡子？
虽然不脏…
啊哈哈哈
跳



责编/星尘大海

SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

GBA 真女神转生·光之书、暗之书

厂商：ATLUS　类型：RPG　媒体：卡带



ATLUS在笔者的印象中似乎只会抓着女神转生系列这一宝而不断翻炒，妄图赚钱罢了，这不得不让人想到拥有炸弹人的HUDSON被KONAMI兼并的事实，至少从这款游戏身上便可看出……

素质实在很一般，原本作为卖点的恶魔收集及合体本应是很不错的设定，但无奈当月恰巧一不小心碰上杀手级的软件《口袋妖怪·红/蓝宝石》，这么说来本作的吸引力就实在低之又低了。至于合体虽然保留了系列作品惯来的风格，尤其是原创的化石合体，但无奈表现能力有限，大部分的角色原型全是之前GBC版直接引渡过来的，真搞不懂ATLUS是怎么想的。

唯一稍微可以圈点一下的只有战斗时的画面了，作为主观视角的战斗，加之女神系列向来的风格，使得上手后也能其乐融融，作为掌机上的表现也还算不错了。

搞不懂为什么会去买它，还是把时间交给《口袋妖怪》吧！至少在国内买口袋妖怪是大有人在的，不过本作就……

——长春LENY

角色：8.5	操作性：7.5
画面：7.5	创意：　6.5
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：7.5
游戏时间：4小时左右	

GBA 塞尔达传说

厂商：NINTENDO　类型：A·RPG　媒体：卡带



正当日版的塞尔达传说宣布推迟发售的时候，美版的塞尔达就已经登陆GBA了。对于国内玩家来说，这无异于是一个福音。

任天堂超值的手段在此作中表现甚佳，一盘卡带里包含了两个塞尔达传说的游戏，一个是当年SFC的移植版，另一个则是原创专供四人同乐冒险的游戏。SFC的移植版就不用说了，任天堂移植的功底绝不是单纯的COPY，许多场景都经过了重新描绘，而且还专门应对GBA屏幕过暗的抱怨增设了对比度的调节。可谓用心良苦。不过游戏难度依旧还是很高，看来，所谓的任氏动作游戏的哲学似乎是一直都没变。

至于原创的“四支剑”连线模式可别以为不过是很单纯的连线合作，这可是有完整的剧情，地图场景的完整的塞尔达传说，当然也包括了BOSS了。可惜过于苛求的连线条件可能会使许多玩家无缘享受到四支剑的乐趣一残念啊。

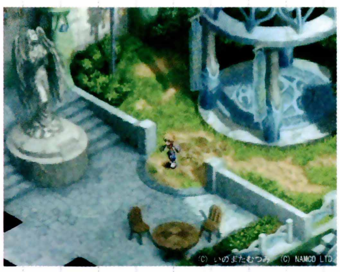
塞尔达传说的确是很棒的游戏，很棒的选择！

——长春·LENY

角色：8	操作性：8.5
画面：8	创意：　7.5
音乐：8	移植度：9.5
情节：9	总评价：8.4
游戏时间：10小时左右	

PS2 宿命传说2

厂商：NAMCO　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



NAMOC对本作相当重视，动用了日本流行乐坛的小天后全木麻衣来演唱片头曲，再配以一贯素质都十分优秀的动画。这次的“宿命传说”又有了个灿烂的开头，片头曲真是很动听！

优良的战斗系统历来都让传说系列的FANS对战斗乐此不疲。这次的战斗系统在原有基础上又作了重大的改良，很多地方都作了细致的设定，让连携攻击变得更加容易，又增加了后跳回避等新动作，战斗系统的动作性也得到进一步的丰富，真的越来越像格斗游戏了。

角色：8	操作性：8.5
画面：8	创意：　8.5
音乐：8.5	移植度：——
情节：8	总评价：8.25
游戏时间：小试2小时	

料理系统同样作出改良，这回甚至允许玩家自行组合材料，创作出新料理！系统是越来越耐玩了，但可惜画面素质几乎和“永恒传说”没有什么分别，只是地图实现了全3D化。对于一般玩家来说，第一眼看上去会没有什么吸引力。

11月28日本来是两大“传说”（星海传说3和宿命传说2）巅峰对决的日子，但在紧要关头，“星海3”却延期发售“临阵脱逃”，“宿命传说2”在强敌避战的情况下似乎必定成功。但笔者却并不看好“宿命传说2”能够大卖，在游戏系列化日趋严重的今天，“宿命2”的出现只是顺应潮流，而且NAMOC的游戏在近年来已经走入了叫好不叫座的怪圈，NAMCO宣称“宿命2”要卖101万的目标是很不切合实际的。

——广州朱汝聪

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GBA 逆转裁判2

厂商：CAPCOM　类型：ETC　媒体：卡带



看过游戏的标题之后，我想很多人已经知道了这款游戏的最大特点了，那就是——逆转！本系列第一部作品是于去年发售的，然而却没有获得什么好的反响，原因很简单，因为这款游戏的玩家要有较好的日语水平，所以难怪国内的玩家对它不怎么“感冒”了。

游戏的创意非常的出色，它突破以往主人公以剑士、勇士、英雄等人物登场的方式，而是让玩家扮演一名律师，让玩家利用“三寸不烂之舌”来完成游戏。其实，游戏最吸引人的地方就是“逆转”。游戏中，案件的委托人，也就是被告往往是无罪，而真正的犯人则是多位证人中的一位，玩家的任务就是找出真凶，帮助被告洗脱罪名。当然，一开始所有的证据和证词都是对己方不利的，而律师的任务就是在证人的证词与证物间发掘出漏洞，并利用这种漏洞来攻击证人进而发现真凶，一旦将自己的劣势转为优势完成“逆转”的时候，那真是令人有一种“峰回路转”，“柳暗花明”的感觉。

据悉，这款作品是由三上真司先生全力打造的，而小岛秀夫先生今年玩穿的唯一一款游戏便是此作，大家也不妨体验一下，当然如果你日语够好的话。

——吉林·沈培峰

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：10
音乐：7	移植度：——
情节：9	总评价：8.3
游戏时间：不明	

GBA 指环王·双塔

厂商：EA　类型：ACT　媒体：卡带



原本以为这又是一款借助电影效应而产生的一部“劣品”，然而上手之后才发现，它是无愧于《指环王》这一超级名号的，它的制作水准和电影不分伯仲。光是开头的一段动画就让我震憾了好久，画面清晰自然，人物动作流畅，神态逼真，真得很难让人相信这是一款在32位手掌机上的作品，看来，这128M的卡带就是不同凡响。

游戏之初有五人可以选择，当然能力也各有不同，而选择不同的角色，游戏的发展情况也是不同的，所以不同的角色使用获得的剧情和道具也各不相同。游戏中还有一名隐藏人物，可惜只能在双人联机时才能使用，残念啊！游戏的画面也出奇的棒，在GBA这一小小的屏幕下，即使出现多个敌人，他们的动作也不会出现拖慢的现象，而是一如既往的流畅，另外，游戏中水纹，人物倒影等方面的设计也非常细致非常出色，音乐制作的也很好，与剧情和环境的搭配非常恰当，戴上耳机仔细聆听，自己的心情也会时而放松，时而紧张呢。

总之，这是一款极其优秀的游戏，绝对值得珍藏、珍藏！！

——吉林沈培峰

角色：9.5	操作性：9.5
画面：10	创意：8.5
音乐：9.5	移植度：——
情节：10	总评价：9.7
游戏时间：不明	

GBA 超级机器人大战OG

厂商：BANPRESTO　类型：SLG　媒体：卡带



期待已久的《机战OG》终于发售了！有幸第一时间能玩到，刚开机已被熟悉的音乐吸引，然后进入到游戏，BANPRESTO公司果然无偷懒，画面素质比起《机战A》和《机战R》提升了不少，况且人物大多数都是《机战F》以及《机战A》的主角或角色，玩起来就更加熟悉了，本作的操作系统与以前的机战无异，但在战斗系统中却增加了新元素，不但可以关闭画面，也可以在战争画面的过程中将其关闭（按B键），其次，还有熟练度以及根据个人喜好，将自己所喜爱的人陪养成各种类型，在歼灭敌人后得到的不但只是金钱和经验值，还有PP值，这个PP值就是培养各类独特人物的“元素”，作为GBA的第三部《机战》，画面更趋向《机战A》，在战斗画面，不再是纯粹的死邦邦，而是有了动作，还经常为机器人或驾驶员来个“大特写”。匆匆穿了一遍，觉得游戏的难度极低，熟练度十分容易达成，于是再打一遍，难度系数竟然提高了不少，要获得熟练度的条件也越来越苛刻，这个也许是机战迷梦寐以求的GBA机战，毕竟《机战A》和《机战R》的难度实在太低了。

——广东·欧阳国东

角色：10	操作性：7.5
画面：9	创意：7
音乐：8.5	移植度：——
情节：7.5	总评价：8.5
戏时间：奋斗中	

XB DEAD TO RIGHTS

厂商：NAMCO　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



南梦宫新的大作，我的第二张XB盘，估计大伙儿都玩儿了吧。

游戏剧情透着老套，警爷枪战黑社会，枪战时的场面还可以，主角一跳还特像电影儿“黑客帝国”里的特技，南梦宫拿慢镜耍酷，可要论酷，这哥们儿可还不是个儿，抄家伙，“秀真”比他狠；玩儿枪，他也狂不过“但丁”；说起来也就算是个瞎混的主儿，这游戏的难度，倒是真够人喝一壶儿的，开打时，那么些人堵我一个，两把枪哪儿够使，不光枪不够使，血也不够哇。到现在，我都接了二十多次关了，有时你好不容易快打完了，冷不丁儿从哪儿冒出来一位，照着你后脑勺儿就一枪，立马儿你就躺下了，倍儿速度，气的你磕死的心都有，再加上那条神出鬼没的疯狗（我都怀疑是这警爷从加尔福特借来的），来无影，去无踪，倒是随叫随到，跟KOF2000里的援护一样。

还有值得一提的是，说起这游戏画面就让人搓火呢，全是大锯齿，赶上PS2了，真够可以的，敢情XB也不比PS2好到哪儿去，“疯的”画面拖慢，这次满脸锯齿，跟“忍”一样，对画面也就甭那么较真儿了。

——日本·周众屹

角色：7.5	操作性：8
画面：7	创意：4
音乐：6	移植度：——
情节：5	总评价：7
游戏时间：打通了算	

克隆技术与新拿来主义



大概在五、六年前，地球上一个叫“英国”的地方，诞生了一只没爹的小绵羊“多利”。听说，它和它真正的母亲实际上是同一只羊，也就是说内部因素是完全一样的；如果连外部条件也都一样的话，这两只羊就会跟一个模子里刻出来的一样相似。当然，外部条件不可能完全相同，但是这名义上的母子、实际上的孪生姐妹，至少会很相像。

又听说，过了几年，咱们中国也研究出了这个技术，可以把牛、马、猴子之类的动物依样画葫芦做出一个来，而且还给这技术起了个和外国人一样的称呼，叫“克隆”。这名字本身就能算是克隆技术的应用？也许吧。

以上说的是生物工程的领域，但是其实在上个世纪二十年代的中国，在文化界就已经有这个技术了，先生管它叫“拿来主义”。说白了就是把别人的好东西改头换面为我所用，即使是百无是处的鸦片烟也可以用来治病救人；即使是毒害人心的海洛因也可以达到教育百姓的目的。这“拿来主义”，给当时陈腐的中国文化界带来了清新的风。

不过历史的车轮始终在进步，时代已经进入了二十一世纪，老旧的“拿来主义”已经不再适用，但新形式新内容的类似东西还在活跃着。看过朱德庸“醋溜CITY”的人一定都还记得“新彻底开玩笑主义”这个词吧？我姑且把新时代的拿来主义称呼为“新拿来主义”好了，因为就如同“醋溜CITY”给人的感觉一样，“新拿来主义”给人带来的，更多的是一分酸涩、一分无奈。

可这就是流行趋势，不由得你不接受。“这个游戏绝对是我们原创的”——某国产游戏制作人面对他的作品里包含的——和国外某著名游戏只差一个字的游戏名称、和风格完全一样的标题画面如是说。相信不必多讲了，所有知道真相的人看到这里都会产生一种无力感。然而问题就在于，这正是“新拿来主义”，正是拿得上台面的东西。

后来又知道，克隆出来的东西，因为细胞里面——或者说是骨子里面，一上来就和它已经成年的来源的年龄是一样的。虽然能够继承原来的成熟感，但也无法避免随之而来的暮气。

最后一个消息是，因为克隆技术越来越成熟了，有人提出了“大熊猫补完计划”，也就是通过克隆来拯救我们珍视的国宝。而且这个计划已经被提到议事日程上来了。

但是有一种声音始终无法消失，那就是：光靠克隆，永远拯救不了任何东西，包括大熊猫。

铁杆合作组 吕宁

Game barGame barGame barGame barGame barGame barGame bar

我知道我傻

铁杆合作组 吕宁



那天重新翻开《挪威的森林》，看到渡边去疗养所的那一段。疗养所看门的老人说了一句“东京的猪肉香”。即使是在那小说的情节里，也是很久以前的事情了。

忘了小时候北京的猪肉香不香了。不过，现在的蔬菜水果没有以前好吃，倒是实实在在的。

就拿西红柿来说吧。现在的西红柿好看是真好看：红红的颜色鲜艳又透亮，一个足足有四、五两重。可是吃起来却味同嚼蜡，几乎只剩下“酸”这一种单调的感觉。而且因为里面可能有激素、或是过量的农药之类乱七八糟的东西，吃下去还有跑肚拉稀的可能。

于是很多人怀念起以前那个头小小、外皮皱皱巴巴、颜色也不那么鲜艳的老西红柿，甚至去找只施农家肥的蔬菜来吃。虽然找起来有点困难，但是心里还有那些东西的影子，总还是好事。

可是对于有些人来说，现在的西红柿留给他们的印象，恐怕也只剩下“好看不好吃”了吧？好多人因为这点而放弃了西红柿。这太可悲了。

可是，更可悲的就是——没有吃过真正的西红柿的人，却认为激素西红柿就是真正的西红柿，而且对此乐之不疲。

所以，它比老西红柿的销路，不知要好多少。而且，坚持使用农家肥的人，也越来越少了，大家都愿意种和卖那些好看的东西，甚至好多洋玩意儿也渡海而来。只可惜，那些玩意儿连蔬菜都算不上。就连一些真正好的蔬菜，迫于形势，也不得不贴上漂亮的标签。

有的人谈论起老西红柿来津津有味，甚至一说就是好几天。但是却遭到反驳——那些东西已经不是大众需要的了，而是应该和“下海”、“万元户”这些过时的词汇放在一起的陈年旧帐本。

可惜，这些反驳者占多数。就连用激素很少的蔬菜，也逃脱不了这批评——因为这些蔬菜不仅也难找，而且粗粗看起来也寒碜。

就好像只有漂亮的东西，才可以流传千古似的。

可是他们忘了，老西红柿才是有籽的；靠打激素长起来的西红柿，根本就没有籽。

希望心里还能念叨着老西红柿的人，多一点儿吧。

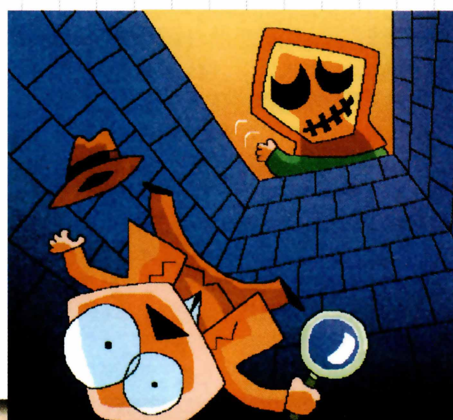
游戏和西红柿，是不是也差不多？不知道。

有的人指着我的鼻子骂：有病吧你？怎么看见什么都要发牢骚？

我说：总要有一个发牢骚的人，我愿意当。因为我看不惯。

有的人嬉皮笑脸地冲我说：您可真是天才。怎么这么高深的道理，您都明白？

我只有回他《顽主》里杨重的一句词儿：你丫骂谁呢？我知道我傻。



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

机遇与挑战并存 PlayStation®2

也谈索尼进军中国大陆游戏产业

机遇篇

索尼凭借其独到的战略眼光和难以匹敌的市场号召力再次抢先于任天堂、微软等竞争对手之前登陆这个全球最后也是最大的处女地，无论其未来成就如何，我们还是应该对索尼脱帽致意，被冷落鄙弃许多的中国大陆终于被正式纳入了游戏产业的全球大市场，可以说现在才是中国TV产业真正萌芽诞生之时。

索尼比较起任天堂、微软有着得天独厚的优势，一直以来该会社都是以世界著名家电制造厂商的身份立足于中国大陆，与我国有着紧密的经济往来并经常致力于两国间文化交流活动（前会长大贺典雄曾赴北京亲自指挥交响音乐会），因此索尼品牌在中国有着良好的口碑。而任天堂给人的印象就是完全的家庭游戏产品制造商。长期遭到国内意识形态的排斥。至于微软，因为一贯的强硬作风和某些其他因素导致在政府和消费者心目中印象不佳。所以索尼在找推广其中国数码娱乐战略时得到政府积极支持完全在情理之中。在市场运作索尼战略时得到政府积极支持完全在情理之中。在市场运作方面索尼也有着竞争对手无法比拟的优势，多年来该厂商在中国许多大中城市都设立了专门的DIGITAL WORKSHOP，这已经成为其宣传品牌的最佳阵地。在广告宣传等方面一向为索尼所擅长，与国内媒体的合作也是驾轻就熟。相比索尼利用原有家电销售渠道贩卖PS2主机的低成本运作，如果任天堂试图把GAME



CUBE等产品成功推向中国大陆市场，就必须撇开不成气候的代理商站到台前与索尼直接交锋，其人力、财力的投入将相当惊人！软件的销售方面任天堂也处在不利的局面，NGC的8厘米特制DVD和GBA卡带的生产地分别在日本本土和台湾，辗转运输将造成营运成本压力。而索尼位于上海的数码媒体生产基地，将确保原产地的商品供应，在关税和运输成本等方面都有很多优势。

从目前汇总的诸多内幕消息看，任天堂和微软把自家的娱乐产品在中国大陆，这类世界市场最后的伊甸发售是迟早的事情。不过索尼再次在对手进入之前构筑起了无比坚实的障壁，在国内政策的微妙影响下，对于任天堂和微软等来说某些障碍是无法逾越的。

索尼在中国有着得天独厚的优势，其品牌美誉度一直独占鳌头，上海索广等制造基地也已经形成规模，近年来该会社在华业务一直呈上升态势。索尼为了在未来继续保持良好发展就必须寻求新的突破点，加入WTO后全面开放的中国市场无疑是最合理的选择。中国的潜在消费力，中国网络业务的飞速成长，对于致力于从传统家电制造商向综合数码娱乐企业过渡的索尼极具诱惑力，中国的INTERNET用户已经远远超过了日本并将在未来取代美国的老大位置，网络游戏的风靡程度更是令人惊讶。索尼将PS2推向中国从表面看是尽可能榨取一个步入衰退期电子产品的“剩余价值”，但是从深远分析不輙是高明的布局，索尼利用推广PS2为将来奠定基础，给今后全面ONILNE化的PS3作好铺垫。用潜移默化的方式彻底扭转中国民众早已深入人心的“家电SONY”形象而变成“娱乐SONY”，这或许是整个计划的真实意图。索尼对于中国市场寄予了殷切愿望，董事会希望到2008年时在华营业额能一举超越日本本土，和北美市场处在同等位置，其用心之深可想而知。

挑战篇

摆在面前的首要问题便是与水货争夺市场上。官方网站上单机价格为2100元，不包括配件。但实际我们现在从索尼专卖店看到的主机价格约在2700元左右。国内相关媒体获悉未来行货软件的定价会在350元~450元之间，这样高昂的价格明显超出了普通消费者的心理承受能力。我们不能不正视中国大陆市场的现状，有意愿和实力购买400元左右正版软件的玩家毕竟还只是绝对少数，更何况水货和盗版等产生的巨大负面影响。目前在中国的盗版之风已呈星火燎原之势，索尼凭一己之力试图扑灭、杜绝又谈何容易？怎样宣传定位中国市场的PS2主机。带游戏功能的游戏机是非常重要的分歧点。假设是前者的话，索尼意图将PS2作为一款家电产品在华销售，虽然可能拓展出一定的高年龄消费者市场，但对我国TV游戏产业的影响将微乎其微。如果是后者的话，索尼必须耗费巨资积极开拓全新的市场，因为正规，销售渠道方面中国既没有日本那种覆盖面极广的小卖店体制，更没有像北美、欧美诸多如沃尔玛、家乐福那样大型连锁销售系统，仅仅依托大中城市数量有限的索尼专卖店根本杯水车薪。中国目前的电玩专卖店全部是私营体制，大都规模较小且缺乏专业素养，几乎没有几家专卖店有兴趣和实力或



为未来PS2行货产品的特许加盟店。至于在连锁超市等地方设置软硬件销售窗口，这和目前国人的消费习惯也存在着极大差异。在宣传的难度上，中国大陆也和香港、台湾等地存在天壤之别，类似港台那样的大型推广PARTY至多只能在一城一地有所见效，整体布局的难度将超乎想像。在传媒方面，因国内TV游戏产业积弱多时，现存的游戏软件方面，索尼必然会借助国内现有游戏开发厂商参与一些游戏的汉化和制作，但是国内部分从业者的能力和道德水准也值得商榷（去年末上海某号称国内最大的外游戏软件开发企业曾发生过中层干部与盗版商内外勾结泄露企业知识成果的恶性事件，这样的事情已经屡见不鲜）。

很多从业首乃至玩家都对索尼PS2正式进入大陆的消息欢呼雀跃，个人认为目前来看象征意义远大于实际意义，短时期内不会根本改变国内的现状，但是我们毕竟终于有了一个实实在在可以触摸到的、实实在在与国际相接轨的TV游戏市场！

未来篇

孕育我们中国TV游戏业的大市场，需要保持着这样的心态，这就需要各方面的不懈努力，如果游戏开发商能坚持制作优质的TV游戏软件、有良知的商人提供货真价实的商品、消费者能够量力而行地支持正版软件，那么美好的明天很快就会到来！

文/史贤俊



电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：日本的新游戏是一个接一个的出，大家在挑选时一定要保持高度警惕，不要把宝贵的时间耽误在劣质游戏上，进而严重影响情绪。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION		
1月9日	斯罗塔玛与魅惑宝箱	スロッターマ&魅惑の宝箱	SLG	Dolato
1月23日	实况力量棒球开幕版	实况パワフルプロ野球プレミアム版	SPG	KONAMI
1月23日	心跳回忆2～回忆仍在	ときめきメモリアル2 Substiories～Memories Ringing On～	SLG	KONAMI
		PLAYSTATION 2		
1月9日	（暂未有定名）	ハーディーガーディー	AVG	EIDOS
1月9日	拉力冲击	ラリーショックス	SPG	EA
1月16日	GETBACKERS夺还屋～全员夺还	ゲッバッガーズ夺还屋 ～夺还だヨ！全员～	ACT	KONAMI
1月16日	最终幻想十复刻	ファイナルファンタジーX	RPG	Square
1月16日	波波罗克罗依斯复刻	ポポロクロイス～ はじまりの冒险～	RPG	SCE
1月23日	三国志VII	三国志VII	SLG	KOEI
1月23日	心跳回忆3	ときめきメモリアル3 ～约束のあの场所で～	SLG	KONAMI
1月30日	**鬼泣 2**	デビルーメイクライ2	AVG	CAPCOM
1月30日	火热排球2	わくわくバレー2	SPG	SUCCESS
1月30日	玩具兵～史上最小作战！	アーミーマン～史上最小の作战～	ACT	CAPCOM
1月30日	人面鱼	シーマン～禁断のペット～	SLG	D3
1月	装甲核心3	アーマード・コア3サイレントライン	ACT	FROMSOFT
1月	信长的野望 苍天录	信长的野望 苍天录(ONLINE)	SLG	KOEI
1月	**爆走卡车传说～男花道梦浪漫～**	爆走デゴトラ传说～男花道梦浪漫～	RAC	SPIKE
		XBOX		
1月16日	卡普空对SNK2在线版	CAPCOM VS.SNK 2 EO	FTG	CAPCOM
1月23日	**死或生排球**	デッドオアアライブ エクストリーム ビーチバレーボール	SPG	TECMO
1月30日	テネレッツァ	テネレッツァ	ACT	AquaPlus
1月	扑哟扑哟2	ぷらすぷらむ2	未定	TAKUYO
		NINTENDO GAMECUBE		
1月23日	生化危机2	バイオハザード2	AVG	CAPCOM
1月23日	生化危机3	バイオハザード3 LAST ESCAPE	AVG	CAPCOM
1月30日	**实况6最终版**	ワールドサッカ ウイニングレイブン6ファイナルエヴォリューショウ	SPG	KONAMI
1月	任天堂益智合集	ニンテンドーパズルコレクション	ETC	NINTENDO
2月	Metroid Prime	メトロイドプレイム	ACT	NINTENDO
		GAMEBOY ADVANCE		
1月1日	魔法大冒险	きせつこぐるみぃチェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒险	未定	M T O
1月10日	超级益智ADVANCE	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	PUZ	NAMCO
1月	**炼金术士玛莉**	マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ风からの传言	RPG	banpresto
2月7日	RPG工具ADVANCE	RPGツクール アドバンス	SLG	Enterbrain
2月13日	指环王～双塔	ロード.オブ.ザ.リング～二つの塔～	未定	EA
2月13日	迪斯尼体育：Moto Cross	ディズニースポーツ：モトクロス	SPG	KONAMI

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



VOL.7 两只白痴的卷头寄语……

明人 开始上课前呢，两个白痴首先要向诸位看官道歉。
K1 是的，在第一次的日语教学中所讲的辅助词“は”并不能定性为“是”的意思。
明人 重新仔细地查了一次从前的笔记本……“は”接续在种种词的后面，用以区别其它并表示着重提示。如“これは”，表示着重提示“これ”，“あれは”则表示着重提示“あれ”，以引出之后对它们的说明或描述，而日语最大的特点是以句末的词性来为整句话定性。
K1 因此，两个白痴在这里向各位致以最真挚的歉意。
明人 十分抱歉。
K1＆明人 ……（反省中）……



初级玩家必看 初级日语攻略 两只白痴的初级日语教堂

K1 这次课中我们主要讲解的有两点：其一，双重修饰语的概念以及用法；其二，就是指示词的概念和用法。
明人 我们首先由双重修饰语开始，所谓双重修饰语就是指由两个或两个以上的连体修饰语所构成的修饰语……真绕嘴。基本句式就是［（体言）＋の＋（体言）＋の＋（体言）］了。
K1 关于双重修饰语需要注意的有两点：一是“あの”、“この”之类的连体词一般情况下是在最前面；二是有时是并列修饰，有时是连锁修饰。
明人 并列修饰是说两个连体修饰语共同修饰一个体言，例如“あの　おとこの　人。”中“あの”以及“おとこの”都是修饰“人”，虽然是两个连体修饰词，但只是一次修饰关系。而连锁修饰则是第一个连体修饰词修饰第二个，之后结合在一起修饰第三个体言，是属于两次的修饰。例如“あの　おとこの　ゲーム。”中“あの”修饰“おとこ”，“あのおとこ”结合起来加“の”修饰“ゲーム”。
K1 这就是传说中的双重修饰语了，接下来我们讲一下指示词。指示词最多的是代名词，这种词是没有活用的独立词，用来指代人称、事物、场所或方向，可以作为主语。其中指代人的叫做人称代名词，指代事物的叫做指示代名词，而指示代名词又可分为指示事物、指示场所、指示方向三种。
明人 代名词可以分为“こ”、“そ”、“あ”以及“ど”四种，分别代表指示近称、中称、远称、不定称。
K1 这四种指示词的区别是很大的，近称表示在说话人身边的，中称表示在听话人身边的，远称则表示既不在说话人身边也不在听话人身边，而不定称大多情况下是配合疑问使用的。
明人 下面我们来区分一下不同的指示词。人称的近称代名词有“このかた”、“このひと”、“こいつ”；中称代名词是“そのかた”、“そのひと”、“そいつ”；远称代名词是“あのかた”、“あのひと”、“あいつ”、“あれ”；不定称代名词有“どのかた”、“どのひと”、“どなた”、“どいつ”。大家需要注意的是“こいつ”、“そいつ”、“あいつ”以及“どいつ”的使用，这几个词大多用于十分要好的朋友或者与自己对立的人，是比较没有礼貌的说法，不要用错地方啊。
K1 例如，在为朋友介绍自己的另一个好朋友的时候可以说“こいつ　はＸＸＸＸです”。
明人 这个指示词在游戏中也是比较常见的，例如突然出现了个反面角色后，热血型的主人公大多会说……
K1 “あぁ　女神样～”
明人 ……
K1 错了就错了，你打我干什么……
明人 懒得理你了……热血型的主人公大多会说“こいつ！何者だ！？”，意思是说“这个家伙！你到底是什么人！？”。但要是介绍上司或老板给其他人认识的时候用的这个词的话……您还是考虑去换个工作吧。



K1 随后是指代事物的指示代名词，近称为“これ”，中称为“それ”，远称及不定称分别是“あれ”和“どれ”。指示场所的近、中、远、不定称指示代名词分别是“ここ”、“そこ”、“あそこ”以及“どこ”。
明人 指示方向的近称代名词有“こちら”、“こっち”；中称代名词有“そちら”、“そっち”；远称是“あちら”、“あっち”；不定称的代名词包括“どちら”、“どっち”。
K1 对，这就是……
明人 传说中的指示词啦～
K1 ……你都知道啦～
明人 ……本次课就讲到这里，皆はん　またな～
K1 皆さん　ではまた～

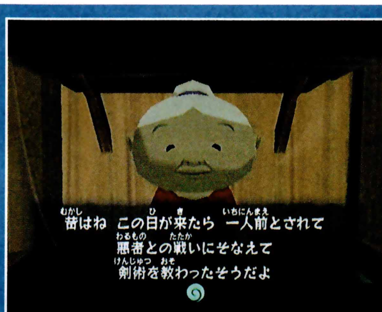
两只白痴的日语常识

明人 说起告别语，其实日语中的告别语也是相当讲究的啊。
K1 是啊，虽然“さよなら”就是日语中的“再见”，日本人对于这个词的使用并没有汉语的“再见”那样频繁，除非是长久的离别，日本人很少会说“さよなら”的。
明人 嗯，短暂的离别，日本人通常会说“ではまた”、“また会いましょう”之类的。熟朋友之间大都以“じゃまた”、“じゃね”来道别。
K1 但是对于不常见的人或者长辈，日本人就通常是用“失礼します”、“失礼致します”而鞠躬分手。一般年轻人也常说“バイ・バイ”来道别，就是英语中的“ｂｙｅ－ｂｙｅ”。

两只白痴的日语常识

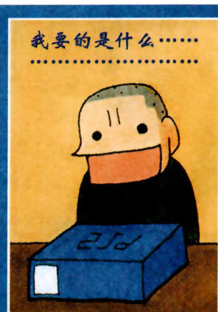
悪（わる）：坏、坏蛋
敗战（はいせん）：战败
强袭（きょうしゅう）：猛攻
土器（どき）：陶器、瓷器
奉仕（ほうし）：服务、效劳、效力
世の中（よのなか）：世间
名物（めいぶつ）：名产
太刀（たち）：很大的刀
相棒（あいぼう）：伙伴。
インスタントラーメン：泡面、方便面。





↑“从很久以前，就一直等待你长大成人这一天的到来，现在是到了和邪恶势力战斗、学习剑术的时候了。”

令人感动流泪的ZELDA，伟大的任天堂，不愧为满分游戏。



アニメ　ションをさわっているような新しいプレイ感覚と、惊き、笑い、战いといった“ゼルダらしさ”を融合させた『ゼルダの传说　风のタクト』。

一款可以让人琢磨5年的游戏

龙哥热线

GUNGRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

第3回

元旦快乐、喜迎新春！1341已经实现"统霸"之梦——GGB里地狱GREECE用13式悠哉步行完成！未经任何练习，一路平趟，贵重影音直接收入"电击"。必见！



有问必答



★不久前买了XBOX，HALO是一个十分优秀的GAME，通了两遍，正等台湾的中文版推出再通个十遍八遍的。现在正玩分裂细胞，贵刊攻略真及时！不愧是电软！改半月刊后想必天师更加日理万机，这里就不多说客套话，直切正题：

1、杂志的发行量是多少？可以公开吗？（所有读者都很想知道）

2、不久前贵刊有图片说英国将发售一款绿色透明的XBOX，我留意到此机配的是日版样式的手柄，是否以后在欧美发售的XB都会配日式手柄呢？还有，从很多图片上看到XB手柄上有X和XBOX字样的绿色LOGO，而我的日版手柄上只有XBOX四个字母，此柄是否原装？二者有无区别？XB手柄是否与DUAL SHOCK2一样为ANALOG的？



3、XB有通信对战线吗？邻居亦打算购入XBOX，想联网，HALO中似乎有这样的选项。

4、关于102期电软中给中的电视卡打机问题，现在许多电视卡（盒）可以基于有线电视信号实现800×600或更高分辨率（好像都是PC界的一线大厂产品），那么以S端子线是否可超过DC的VGA-BOX显示画面的效果？关系到我买电视还是买彩显+电视盒，望天师解答！

（林屹于沪上）

●1、电软永远争第一。

2、现在无论欧美还是美版XB，标配都是日版的手柄。也就是说老版的巨大手柄停产了。你的手柄当然是原装日版，美版才是带X LOGO的。XBOX的手柄的LR键是ANALOG的，PS2所谓的"256段阶压力感应"纯粹就是"没用"二字。

3、XBOX好像没有联机线？错了。看看这个。有了它，你和邻居就可以玩HALO等等一些支持OFFLINE联机游戏，HALO可以16联机还是24联我记不清了。这条线15美元/1200日元。



4、电视卡作为玩家必备的器材，挑选的余地的确相当大，理论上讲，玩家自己如果有一台配置很高的电脑并且资金雄厚的话（比如AMD 2200+、512MB以上内存），那么你完全可以买一套专业的视频采集设备，硬件安装到电脑以后，再装一些经典的音视频编辑软件就OK了。但那样的话需要一万五六千元的投入。其实300多元的电视卡对于一般玩家来讲足够用了，这也是为何上期要介绍"电视大师"的原因。虽然1341为电软免费赠送的"电击收藏"VCD光盘——"GGB超最难关之13式真·勇姿"的录像准备工作已经完成（要么不收，要收就收全程12分钟，本人亲自解说？呵呵，要买下期电软哦！天语是否硬派？）——我们使用专业设备直接收录720×480的影像，轻松搞定录制过程中的"按键延迟"——所有电软读者都能看到GGB的最强风采，希望大家能喜欢并试玩。天语打GGB，逊呆！（笑）

林读者，无论S线接多么高级的电视卡，也无论分量线接多么高级的电视，它们都永远达不到DC的VGA-BOX效果。除非是XBOX的专门对应HDTV的游戏。好在，XBOX和NGC都有逐行分量线，只要有逐行电视机就可获得很好的效果了，因此，我强烈建议你买逐行电视机。因为你不可能总拿彩显打游戏，更不可能总用彩显"看电视"。打个比方，谁都爱舒舒服服地躺在床上看电视节目，没听说过躺在床上"盯彩显"的……(^ ^

对了，"基于有线电视信号实现800×600或更高分辨率"，我认为这是典型的广告用语。

★看了王俊生大哥写的"动荡的马年，合并是任天堂的命运之日"，我心惊肉跳，打算筹钱买NGC+GBA的黄金组合，但看样子DQ、FF似乎全要被SONY控制，我很担心NGC能活得长吗？我一向认为NGC才算是游戏机的样。您认为王俊生的说法，即ENIX、SQUARE合并是有SONY撑腰，DQ、FF被PS2包揽的可信度有多大？

（无锡 许自强）

老大与否，不在销量（我国自行车销量倒是不小，请问这除了能说明"销量不少"之外还能说明什么？），而在于其游戏能否燃点起你心中的"一团火"、能否永远地留在你心中。

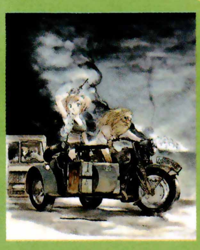
如果仅仅是"为了玩更多的游戏而选择PS2"，那就……我以为，应该是"为了自己热爱的游戏而买PS2"。目前业界确实极动荡，然而不管怎样，你喜欢的游戏能够继续存在下去、发展下去才最重要。现在没有人再去看什么销量一类的毫无意义的数字，因为看来看去，原来"索尼赢了"，迷们"笑了"……



对不起。

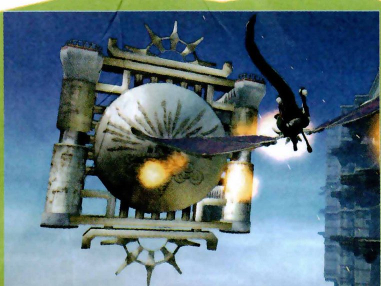
DQ和FF无论被谁包揽，你就去买谁的主机好了，没办法，现在就是这样。

今期龙哥提示



近段时间有四五款游戏需要关照，因为想要玩出一点名堂出来，所以一方面要看自己对游戏的爱，也要看拍在游戏上的时间了。飞龙已经被否了，塞尔达强（已经玩到魔兽岛）。

铁甲飞龙ORTA●龙哥已放弃



↑当年土星时代玩2时的景象仍历历在目。希望此作能够给昔日的玩家带来更多感动。这回画面上是没挑儿了，但要想获得感动，却不见得光靠画面。时过境迁，如果没有了那份冲动……

日本攻略搜索引擎之一



↑如果大家给电脑配上了宽带网，那么在玩游戏遇到麻烦时，可直接去日本站。日本有无数攻略站点，一般都会在各大攻略搜索引擎留名。日本玩家的攻略，贵在全、精、细三字，我们比不了。

包打听&包回答&找朋友

★这次我回答一下那个“口袋银”的问题：其实去19号水道不能从那里下去，应该取得升级后的广播卡后，去收服那只卡比兽，从它身后的地道到达尼比市，然后一路往下到达真新镇后，从镇南的海面出发，绕一圈就到了浅红市(石筑城)，这时那两个胖子就完工了。

另外，我想知道“口袋妖怪”和“DQM”达人们的联系方法，EMail：www.tedcutsin@sohu.com，QQ：182059847。烦您登一下。(许自强)

★龙哥：HELP、HELP！我有2盘GB卡到现在不知道怎么走了，请好心人告诉我。一盘是《吞食天地》，我玩到了徐州的江夏。有个老人说要找到一个天才。其它地方又进不去，是否要先找到那个天才，是的话在哪里。

还有一盘是《撒尔达传说-梦见岛DX》，在第2间迷宫里，找魔王钥匙那房间，我一直不知道怎么让钥匙掉下来。我的E-MAIL是lovebai0208@sina.com我的QQ是119056745。(LEON)

★龙哥：您好。在经历了无数个风霜雨雪的日日夜夜后，我终于也步入大学的校园了。这里的景物、人、环境，真的和想像中的相差好大。首先这个身居省内第二大的海口经济技术学院没有想像中的大，空气也潮湿……我这个初到这里的北方人还真有点不适。好在游戏伴我，我愿交友。(刘志康，QQ：156439685)

★天师：见信好。主刀医师参上。想不到步步高的反诉理由竟和我想的一模一样。“游戏机与影碟机完全不同”，北京市中级人民法院因此驳回了索尼的上诉，这也在意料之中。个人感觉这起案件与任天堂的尤多娜案太像了。不过，索尼向北京最高人民法院提起上诉，怀疑其主要目的，是为自己的产品打一个无形的广告。当初我的设想是“索尼向中级人民法院上诉，步步高反诉，法院判索尼败诉。索不服，决定向最高人民法院提起上诉。而步步高这时提议双方庭下和解，索尼肯定不依，正式向最高人民法院起诉”。这个时候，不管索尼最后是否胜诉，它的目的已经达到了。多数中国的非玩家都知道了PS是索尼产的游戏机，知道了PS会在2003年在中国大陆正式上市。怎么样？我的想像力丰富吧？

游戏杂志竞争激烈，你们电软的压力大不大？这里我教你们一个方法，保管有效。开一个游戏座谈会，会议内容自定，邀请各电玩名人，以前“电软”的老编小编统统参加。并在杂志和各大电玩网站上大登广告。会议结束后，在杂志上报道这次会议的主要全部内容，这时，各大电玩网站肯定有了各种评论，从中采用几篇到杂志上，过后，电软在广大玩家心中的地位肯定会提高，大家都会称赞电软为振兴中国电玩、向他人虚心请教的作法，就算仍有人大骂电软，也会遭到其他玩家唾骂。这招我把他叫作“借水行舟”，不用担心其他电玩杂志，他们会派代表来的，“不入虎穴、焉得虎子”，这个道理他们是懂的。

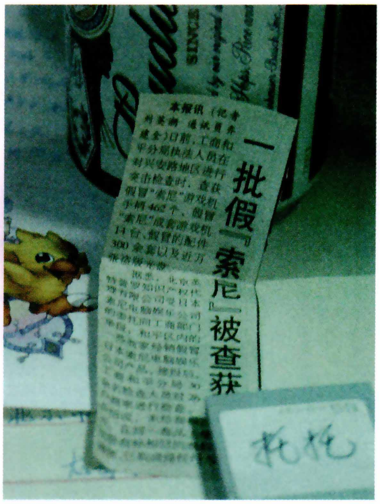
2003年电软需要改进的地方很多，编辑手札不要再是一句话一句话拼凑起来，写些散文。依你们的水平又不是写不出来。走硬派路线，加大“游戏研究”与“科普知识”的分量，你们已经培养过一群铁杆高达FANS了，再培养些其他游戏的铁杆，又何妨？将GAME BAR与编辑点评合并，改为玩家点评，由玩家给游戏打分，鼓励玩家把个人感情融入评分中，这样就会出现从强烈支持到强烈反对几个不同等级的评价，取四份评得比较好的，但一定是“强烈支持、支持、反对、强烈反对”四种。这样就能让大家明白一款游戏好在哪里，差在哪里。

SQUARE到底是与ENIX合并，还是被ENIX兼并了？勇者斗恶龙，我一部也没玩过，FF也仅玩过三部(1、8、9)。勇者我觉得没新意，FF的CG太多，不知是要我们看游戏？还是要我们玩游戏？也许，SQUARE・ENIX会解决这个问题。

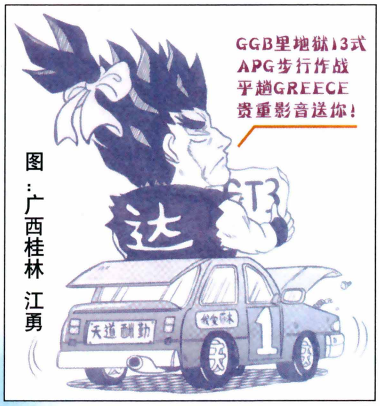
自己突然悟出一个“圆桌定理”，不知道还有没有其他人想到。“一帮人围着一张圆桌吃饭，除一人左手拿筷外，其余都右手拿筷。左手拿筷者在用筷时肯定会与一右手拿筷者发生碰撞——若你是那右手拿筷者，你就会带头笑他是一个左撇子；若除你一人右手拿筷，其余都左手拿筷，就会有人带头笑你是右撇子”。(广西主刀医师 卢毅)

这个官司索尼肯定赢不了。风林说“不能抄人家外表”，我说你外表不受保护也是活该。他们就拿“可随意散布你天语的私人照片”来反驳。索尼想打官司当然可以，但认为能打赢可就是他的不对了。他这个官司要是能赢，那中国企业就得倒闭一半。你索尼又没在中国申请PS专利保护，外观也没有被大众认知，甚至PS根本没在国内发售过，法院不认为PS是什么大不了的东西也就很容易理解了。虽说SONY有自我炒作的可能，但他也更清楚自己在中国卖游戏的困难之大，绝不是那么简单。“游戏机与影碟机不同”，所以“外观抄你索尼PS又如何”！？……在这样一种理念下，索尼若继续打官司，必输无疑。

祝索尼下轮官司好运。



↑天津读者寄来了游戏一条街“兴安路”被索尼搞定的报纸。说是有“假冒索尼制品存在”。天语赶紧拍下来。



图：广西桂林 江勇

8	time	2' 16"921	
	name	XTT (CHINA)	[XTT]

韩国游戏一条街的专卖店



↑实际上韩国的玩家是非常专业的，因为他们有职业的玩家。不单是体现在PC网络游戏上，我想家用机可能也是如此。韩国玩家在对游戏方面的追求甚至不逊日本。来看看他们的店。

PS2、NGC、XBOX完全行货



↑就像曾经被索尼查抄过的北京的鼓楼和天津兴安路，这店可能是汉城的吧？不知他们是否被查过？反正呢，三大主机都有韩国版了，说明书甚至游戏本身都是韩文的。图中都是正版。

就连家用机游戏也有韩文版



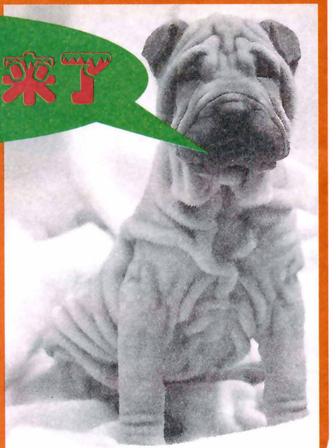
↑本来就应该是这个样子的。但国内很少见到这么热闹的店面。我们也能拿到日本一手的东西，但总感觉有那么一点不对劲。路漫漫其修远兮，游戏在我国何时能形成一个初具规模的产业呢？

游戏新作情报



射门射门射门射门射门射门射门

游戏玩不过来了



首先祝大家圣诞快乐，愿各位玩家在新的一年里……（此处略去500字）

临近新年，让MASCAR动心的大作实在是太多了，玩WE6FE已经到了走火入魔的程度，宿命传说2和无尽沙加只好暂时放下不动。电软+电击的工作量虽然很大，但是MASCAR已经慢慢适应了，忙里偷闲和人对战WE6FE还是不亦乐乎。

格斗之王2001

DC	厂商：PLAYMORE		发售日：2002年冬
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

这个游戏不用我多说了，MASCAR认为在DC这种没落主机上推出一款一年前的游戏，只能说是一种炒冷饭的行为，这种冷饭也只有铁杆SNK迷才会去吃吧。



↑游戏封面

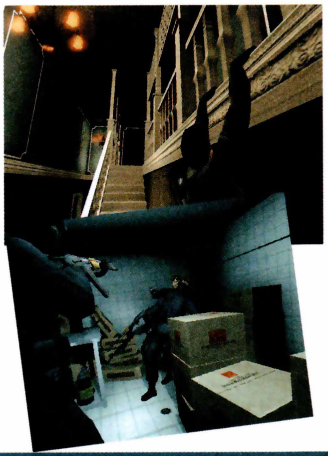


分裂细胞

GC	厂商：UBI		发售日：2003年春
	类型：FPS	价格：未定	其他：——

XBOX上的著名射击游戏现在要移植到NGC上，游戏内容不用多说了，以前的杂志上有详细的攻略，NGC玩家只要耐心等待她的推出，这种类型的游戏以前在NGC上很少见，MASCAR希望她能给NGC玩家带来新的体验。

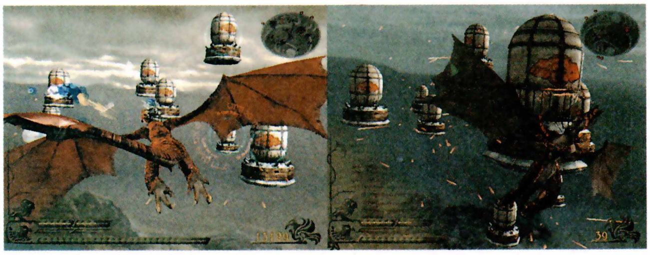




龙之骑士

PS2	厂商：ENIX		发售日：2003年春
	类型：A · RPG	价格：未定	其他：——

ENIX已经很长时间没有推出新作了，这次推出的是一款动作RPG，从标题上可以看出，这次的游戏和“龙”有很大关系。这次公布的画面非常丰富，在众多敌人中斩杀以及骑着龙在天空中飞翔的感觉都非常好。至于游戏的系统，我们现在还无从得知，不过我们相信ENIX的游戏是不会让我们失望的。看看游戏画面吧！





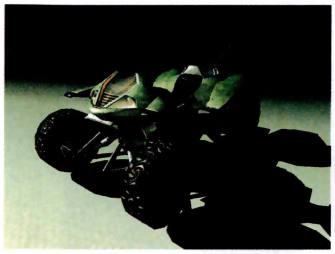




HALO 2

XB	厂商：MICROSOFT		发售日：2003年春
	类型：FPS	价格：未定	其他：——

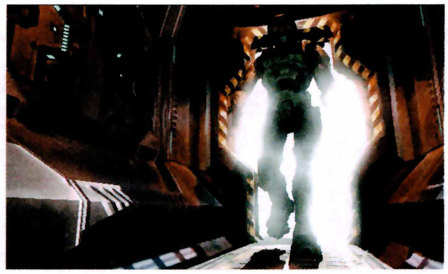
正如某位前辈所说：“只想说一句，这是即时演算画面，至于想不想挑战，自己拿主意。”对于这个画面绝对究极的游戏，MASCAR实在是没啥可说的，这次公布的新图片着实让我们领略到了目前家用机上的最强画面效果。咱们就等着看好戏吧，编辑部内某达人已经做好了挑战200小时的准备。1代的通关录像将在《电击》中完全收录。强烈推荐。











玩具兵·史上最小作战

PS2	厂商：3DO		发售日：2003年1月30日
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

在PC上大受欢迎的著名系列游戏这次来到了PS2上，以前该系列也在PS等主机上推出过，但是效果都不是很好，这次不知道PS2版能否取得成功。从画面上看，整个游戏显得比较阴暗，MASCAR认为这种美式游戏很难在日本获得成功，当然了，喜欢该系列的玩家还是不能错过的。大家小时候玩玩具兵人的美好回忆又可以重现了。

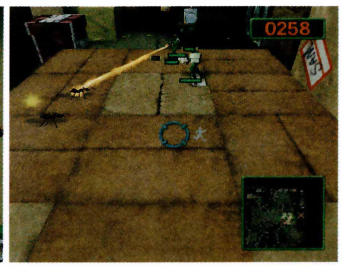












信长之野望苍天录

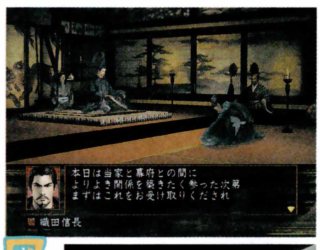
PS2	厂商：光荣		发售日：2003年1月30日
	类型：SLG	价格：9800日元	其他：——

《信长之野望苍天录》发售在即，光荣官方又公布出了最新的图片，实在是让人垂涎三尺呀，好在很快就要发售了。MASCAR先前已玩过PC版，感觉非常好，又找到了SLG的感觉，对PS2版充满信心。

宏大的战争场面



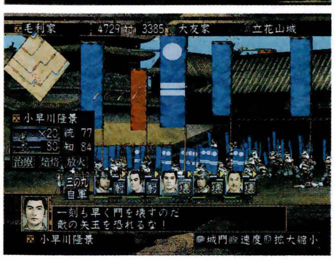






风云人物







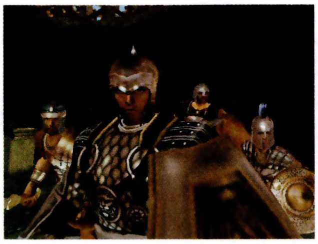
复杂的政治斗争

GLADIUS

PS2	厂商：TOTHEGAME		发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

一款美式动作游戏，MASCAR对这种游戏非常不感冒，还是请大家自己来看看她的画面吧。最近美式游戏实在是太多了，MASCAR脑袋都快晕了，不过说实话，前一段的《指环王》还是不错的，本作也有点像她，只可惜一点也不想玩。







又一款美式动作游戏降临PS2





期待着你扮演勇者的角色去拯救世界





真三国无双3

PS2	厂商：光荣		发售日：2003年2月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

光荣最近公布了《真三国无双3》的最新开发画面，看上去画面似乎有了一定加强，至于内容目前还不了解，不过相信这次各位玩家又可以在三国时代中厮杀上数月了，MASCAR准备第一时间入手。废话少说，大家快来看看画面吧。





壮观的攻城场面







究极华丽的战斗场面

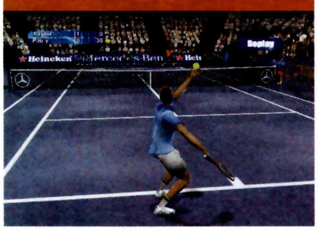




网球精英

PS2	厂商：WORTHPLAYING		发售日：2003年春
	类型：SPG	价格：未定	其他：——





又是一个美式的网球游戏，从画面上来看还可以，不过不知道玩起来咋样。由于MASCAR对PS2版的VR网球2极度失望，所以对此作期待度大幅上升，不知道这款小品游戏的前途如何。本人对此作品强烈期待。



丰富多样的选手







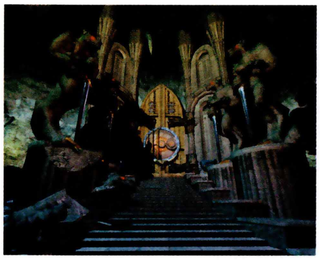
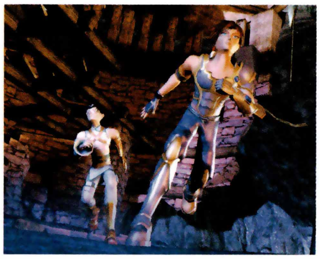


紧张激烈的比赛

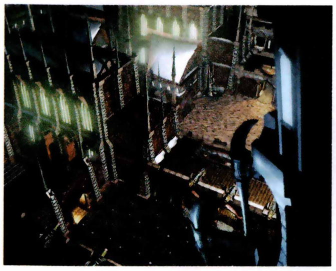
SUDEKI

XB	厂商：CLIMAX		发售日：2003年春
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

XBOX上少有的日式风格游戏，看来只有一些不知名的小公司还在为XBOX不遗余力吧，看看XBOX每周那可怜巴巴的销量，MASCAR对这款游戏只有抱着祈祷的态度了。XBOX目前在日本销量跌至最低谷，周销量连PSONE都比不过。MASCAR预测本作销量为2000份（笑）。

风格怪异的RPG游戏“强袭”XBOX





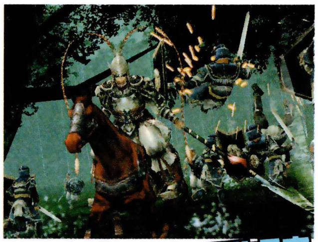

三国志战记2

PS2	厂商：光荣		发售日：2003年春
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

光荣的三国游戏总能给我们带来惊喜，在前作推出后不长的时间，《三国志战记2》又要在PS2上登场了。对于前作，玩家的态度可谓是褒贬不一，不过在编辑部中可有不少人都是此作的FANS。这次还加入了吕布，他可是三国游戏中最强的武将，不过人品就……看来在《三国志9》推出前，三国迷们又有的玩了。

高度的战略性

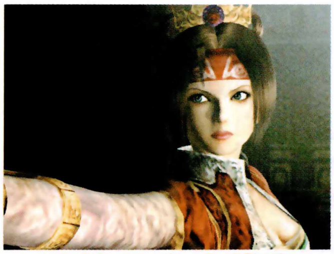




在战场上驰骋



一吕二赵三典韦



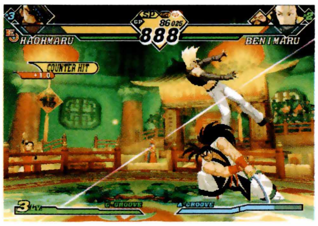
四关五马六张飞




CAPCOM VS SNK 2 EO

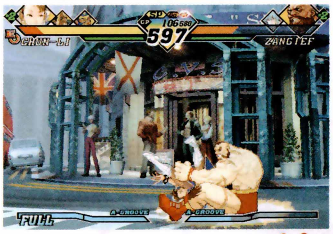
XB	厂商：CAPCOM		发售日：2003年1月16日
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

经典格斗游戏终于出现在了XBOX上，如今这种2D格斗游戏已经很少见了，本作虽然是炒冷饭作品，但是也足以让那些格斗迷们在XBOX上爽一把了，但是究竟能爽多久呢？本作预定销量1万份。


空中“削苹果”






原子弹式抱摔

电击收藏



果敢创新 珍贵经典
电击收藏 弥足流香



任天堂年度超大作隆重登场，而其之所以超级，通过这个节目中你一定可以了解。



永恒魅力的WE，由于高难的入门要求令人望而却步,这个系列讲座,会是大家的福音吗?



PS2超级忍是一款玩酷的标准游戏，而要想要酷的前提，就是本节目要告诉你的。



PS2上风头最盛的宿命传说2，玩穿本作的朋友难道不想知道其深厚的故事内涵吗？



无尽沙加的创新的游戏系统令人望眼欲穿，与它未曾谋面的朋友可通过这里了解一些。



由于是美国大作，国内理解它的人很少，通过本节目大家可以透彻理解其出色魅力。

盛宴

一份令你万分惊喜的请柬



GAME SOFTWARE
电子游戏软件

1月20日出版的2003年第4期《电软》将揭开谜底

左看右看横看竖看都超值!!

「电软」2003年第4期 116面全彩 +「电击收藏2」VCD = 8.4元

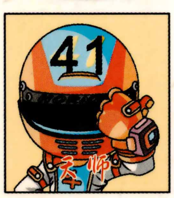


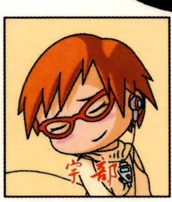
电击收藏试刊2免费赠送!!

庆春节，贺新春，风林、天师、PERFECT、宇部、彩火、MASCAR、星尘大海等一干小编首次"**献声**"电击，现场拜年贺喜，现场游戏解说，各地方言让你捧腹。闻其声如见其人，是你心目中的小编吗？值得**收藏**！















1月20日

全国发售 魅力满载 敬请期待!!

「电软」2003年第4期
送「电击收藏2」VCD **8.4**

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 03>

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第3期 总第104期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 GAME SOFTWARE Vol.104
地址：北京6129信箱 邮编：100061
E-mail：vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价 8.4 元